Atena Editora
Ano 2022

Guia Prático de Ferramentas digitais no ensino



1ªEdição
2022

Editora chefe
Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Editora executiva
Natalia Oliveira
Assistente editorial
Flávia Roberta Barão
Bibliotecária
Janaina Ramos
Edição de arte
Cristiane Bashiyo da Silva

Guia prático de ferramentas digitais no ensino

Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizadores: Juliana Cristina dos Santos
Cristiane Bashiyo da Silva
Antônio Donizetti Durante

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G943 Guia prático de ferramentas digitais no ensino / Organizadores Juliana Cristina dos Santos, Cristiane Bashiyo da Silva, Antônio Donizetti Durante. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-65-258-0720-1
DOI: https://doi.org/10.22533/at.ed.201220911

1. Ensino auxiliado por computador. I. Santos, Juliana Cristina dos (Organizadora). II. Silva, Cristiane Bashiyo da (Organizadora). III. Durante, Antônio Donizetti (Organizador). IV. Título.

CDD 371.334

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao conteúdo publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os capítulos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access, desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce,* ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

AUTORES

Amanda de Oliveira Alves
Antônio Donizetti Durante
Caio Manoel Vieira
Cristiane Bashiyo da Silva
Flávia Emanuele Afonso de Carvalho
Gabriel Martins Moraes
Gabriela Castro
Gabriela de Souza Cavalcante
Geovana Chaves
Guilherme Cândido
Helena Martins Oliveira Guimarães
Jorge Ricardo Aparecido Santiago
Juliana Cristina dos Santos
Luiza Consoli Paciullo
Mário Gabriel de Souza Tomaz
Michelly de Ávila Rodrigues da Cruz
Napoleão Zeituni Jr.
Renan Leandro Matos de Castro
Sophia Sanches
Stefani Monique Martins

ORGANIZAÇÃO

Juliana Cristina dos Santos
Coordenadora do Pibid Biologia do IFSULDEMINAS campus Muzambinho

Cristiane Bashiyo da Silva
Supervisora do Pibid Biologia do IFSULDEMINAS Muzambinho

Antônio Donizetti Durante
Supervisor do Pibid Biologia Escola Estadual Professor Salatiel de Almeida

DESIGN DA CAPA

Cristiane Bashiyo da Silva
Supervisora do Pibid Biologia do IFSULDEMINAS Muzambinho

APOIO

CAPES

Pibid
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA

INSTITUTO FEDERAL
Sul de Minas Gerais
Campus Muzambinho

E.E. Professor Salatiel de Almeida

APRESENTAÇÃO

O presente trabalho tem por finalidade descrever as ferramentas digitais utilizadas pelos discentes do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao Instituto Federal do Sul de Minas, campus Muzambinho-MG, no período de 2021-2022.

As intervenções foram realizadas nas escolas aderidas ao programa, o próprio IFSULDEMINAS e a E.E. Professor Salatiel de Almeida.

Cada capítulo foi escrito e elaborado pelos discentes do programa e conta com a descrição de uma ferramenta digital utilizada pelos alunos para elaborar as aulas e atividades. Estes contém uma breve apresentação, desenvolvimento com passo a passo e considerações finais.

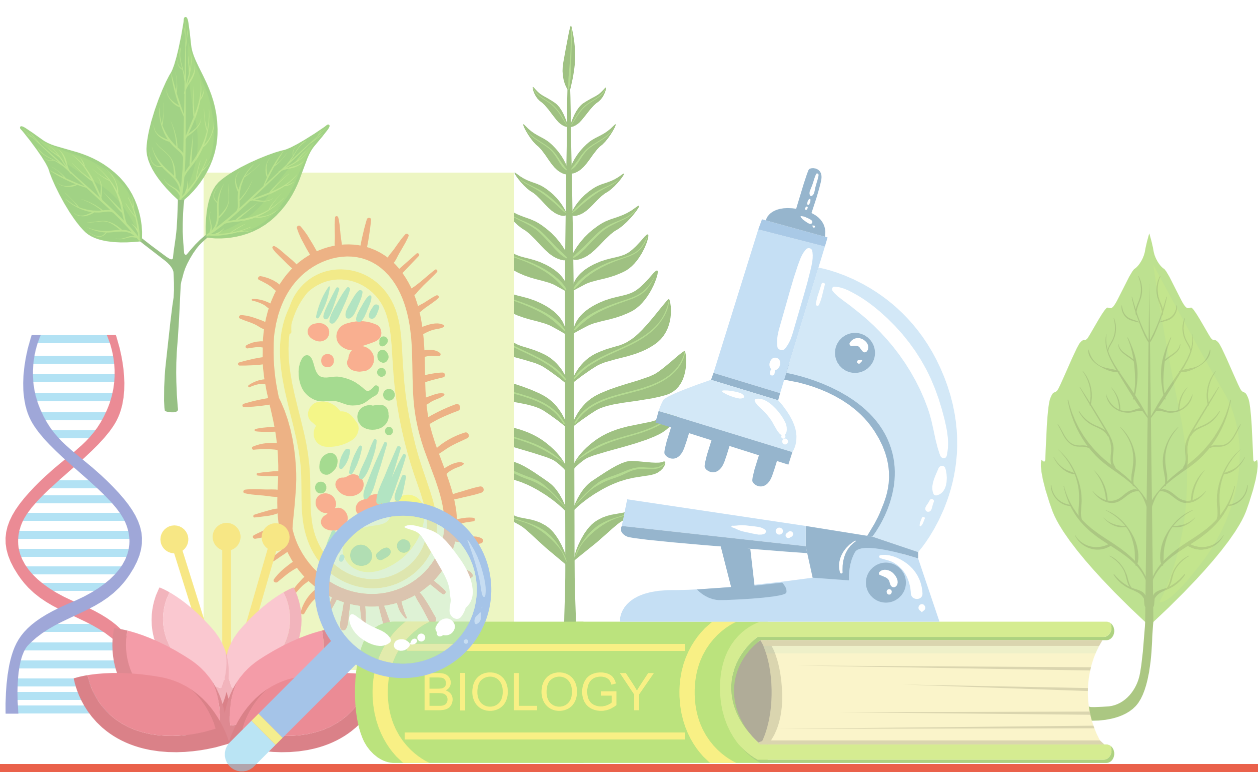
Buscamos por meio deste e-book conseguir alcançar docentes que queiram trabalhar com as ferramentas digitais mais não sabem por onde começar.



Sumário

Capítulo 1
Canva

Autores:
Mário Gabriel de Souza Tomaz
Flávia Emanuele Afonso de Carvalho



Canva



Introdução

O Canva é uma plataforma de design gráfico, de grande importância, que possibilita aos seus usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, pôsteres, folders, panfletos, infográficos, layouts para postagens, logomarcas e demais conteúdos visuais. Disponível online em dispositivos móveis, integrando milhares de modelos, imagens, ilustrações e fontes.

Lançado em 2013, segundo o próprio site da ferramenta, tem a missão de garantir que qualquer pessoa no mundo consiga criar qualquer design para publicar onde desejar, ademais, está presente em 190 países, com mais de 100 idiomas, mais de 2 mil funcionários e mais de 7 bilhões de designs criados até os dias atuais, ainda se mantém em constante crescimento.

Ainda mais com a necessidade de inovação no método de ensino, em decorrência da pandemia de SARS-Cov-2, onde o modelo remoto fez com que cada vez mais ferramentas digitais fossem procuradas para chamar a atenção dos alunos nas aulas, além de deixar o conteúdo mais didático e descontraído, facilitando na fixação e absorção do mesmo.

Fonte: Canva

Fonte: canva.com

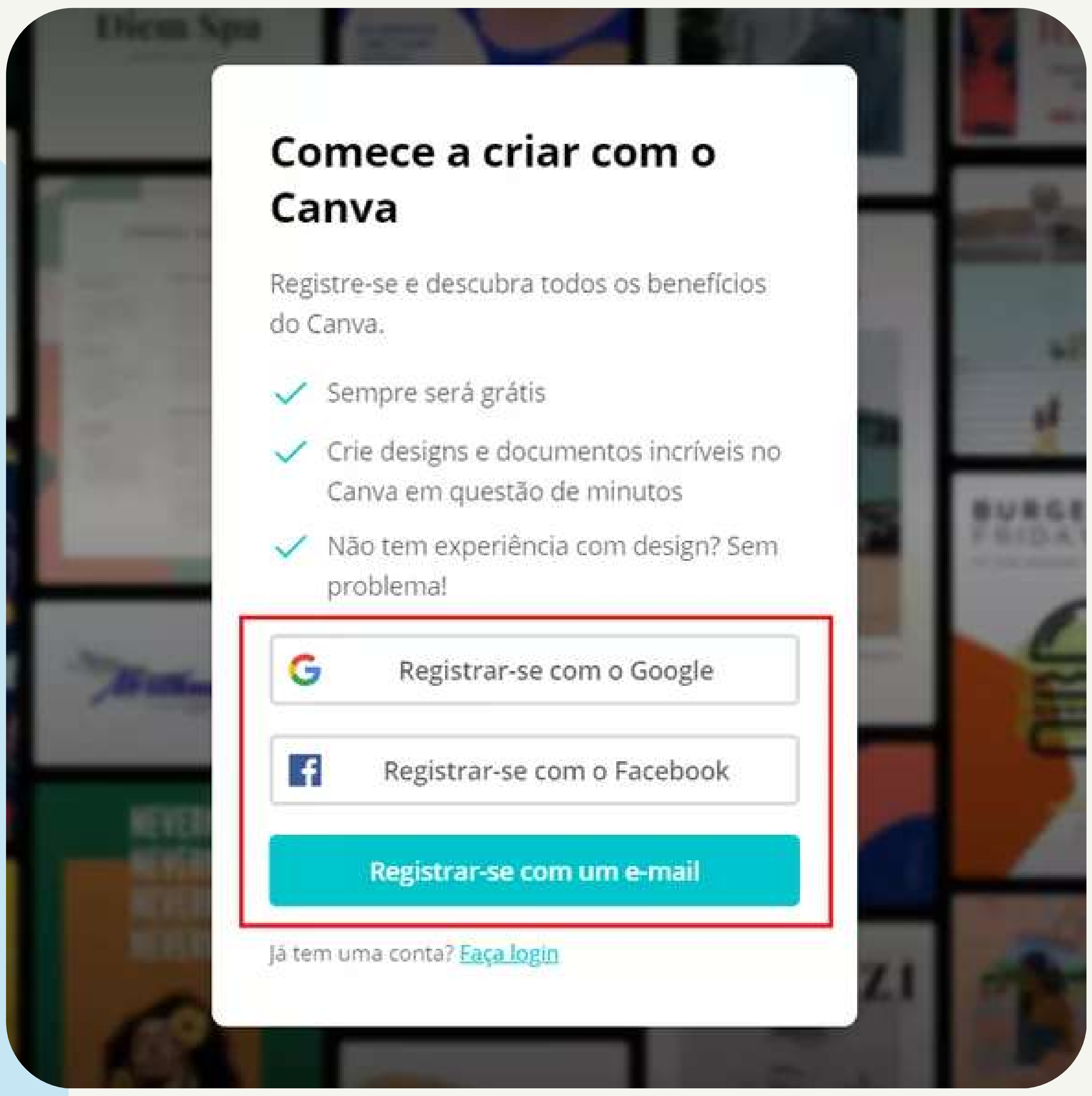
Canva



Desenvolvimento

Passo 1:

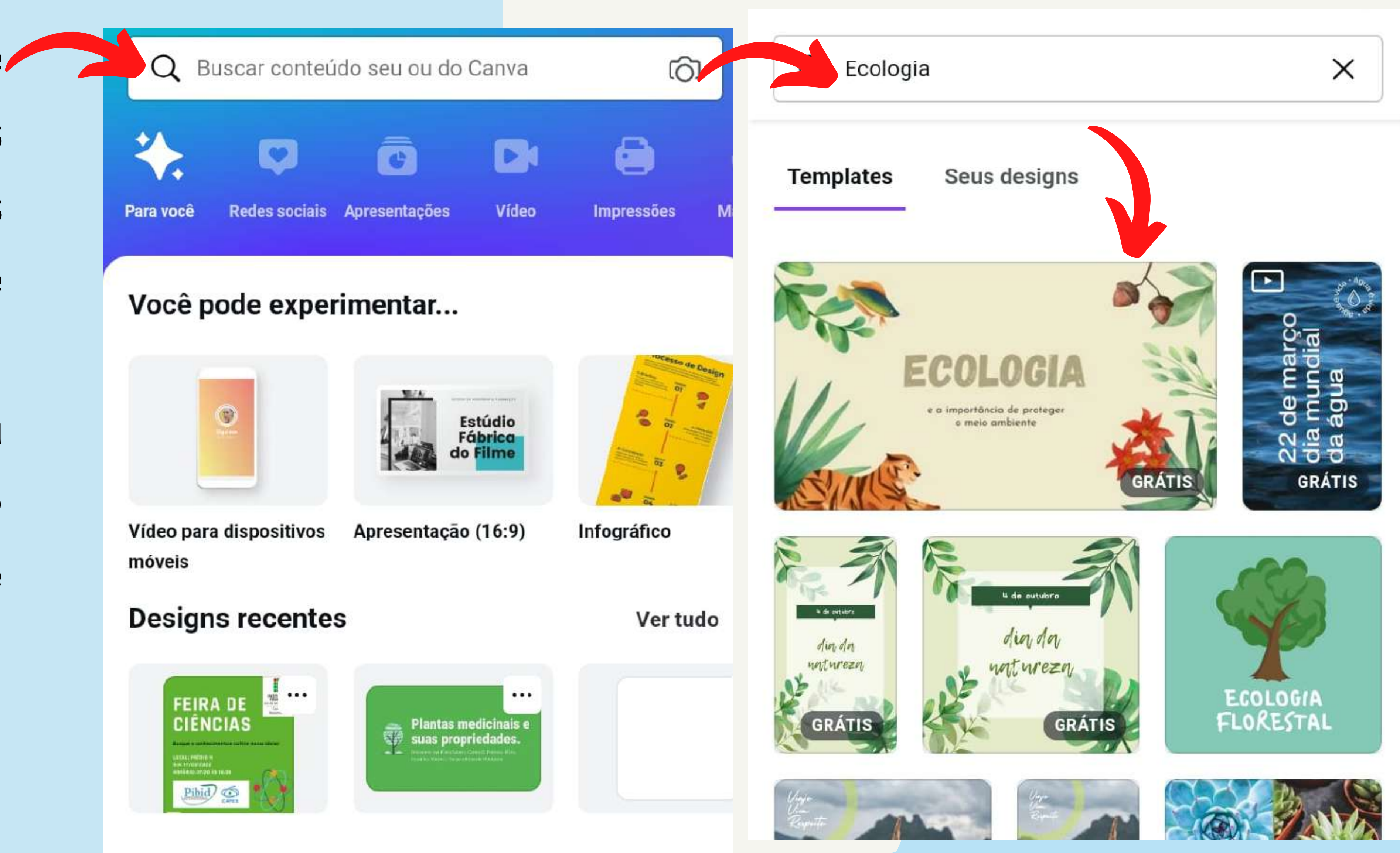
Instale o aplicativo do Canva em seu celular. Quando abri-lo pela primeira vez, será necessário fazer login na sua conta ou criar um cadastro na plataforma que é gratuito.



Fonte: TechTudo

Passo 2:

Vá à tela principal, nela você verá a galeria de modelos disponíveis. Utilize uma das categorias na parte superior da tela, ou a ferramenta de busca para encontrar o modelo desejado e toque sobre ele para editá-lo.



Fonte: canva.com

Canva



Desenvolvimento

Passo 3:

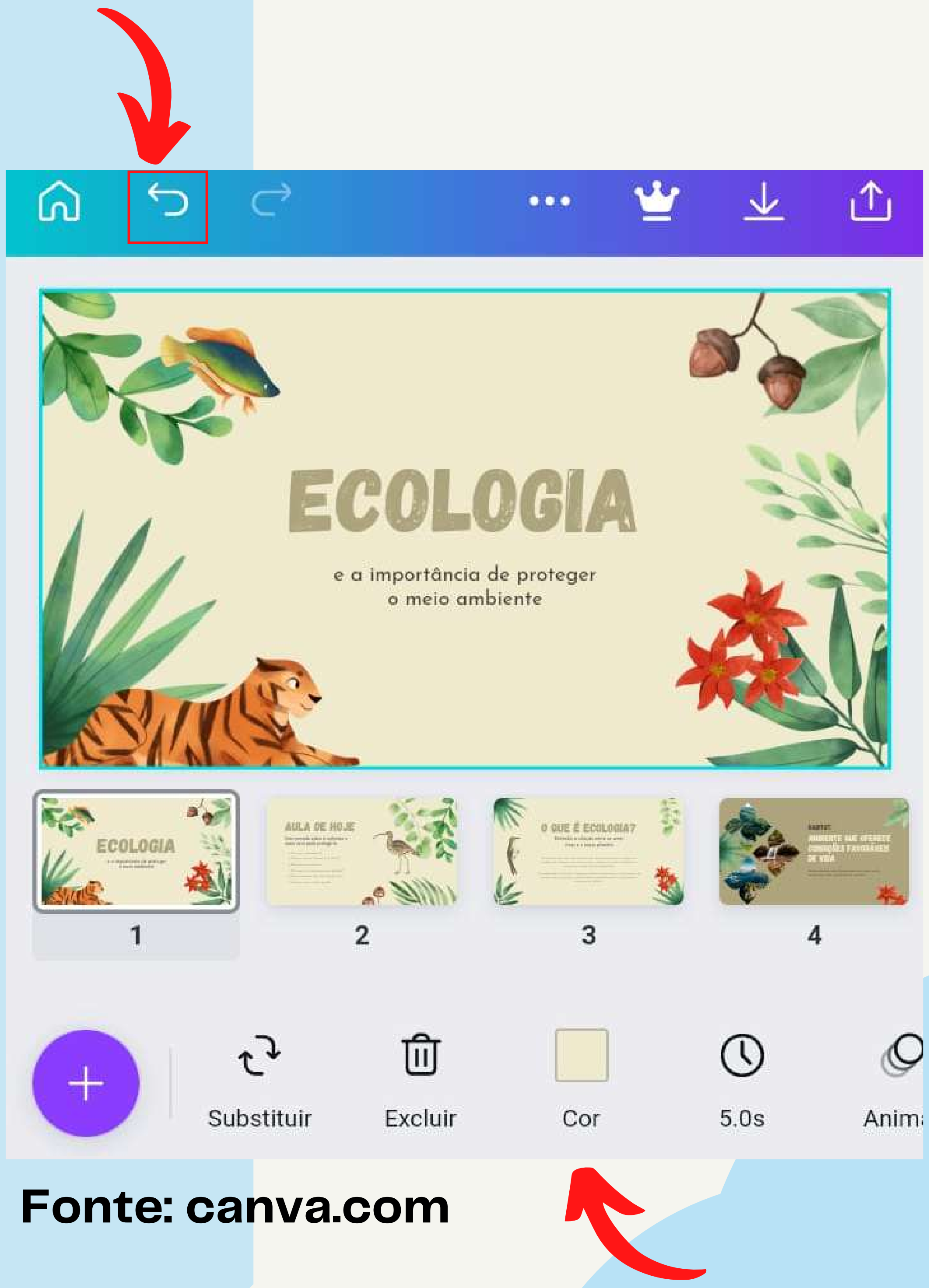
Ao clicar sobre um texto, você pode alterar a fonte, alinhamento, cor e espaçamento. Utilize os marcadores ("botões") que aparecem ao redor da caixa de texto para rotacionar ou alterar o tamanho da mesma. Caso queira editar a frase, basta tocar duas vezes sobre ela e digitar o que for de necessidade.



Fonte: canva.com

Passo 4:

Agora para editar a imagem de plano de fundo, toque sobre ela. Você pode escolher uma foto já salva em seu celular, usar o próprio arquivo da biblioteca do Canva ou uma cor sólida. Qualquer alteração pode ser desfeita usando o ícone da seta apontada para a esquerda, na parte superior da tela.



Fonte: canva.com

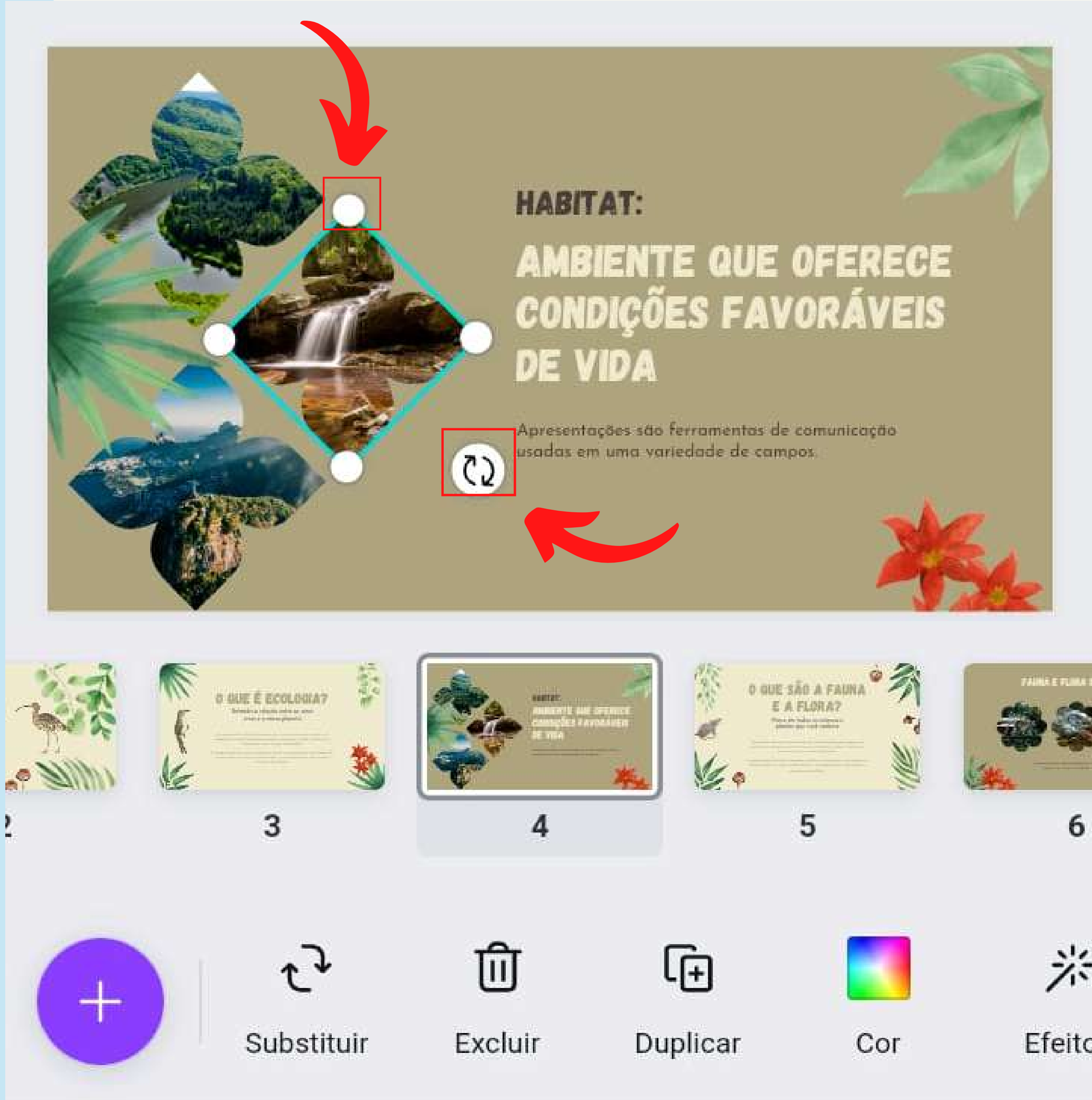
Canva



Desenvolvimento

Passo 5:

Outros objetos podem ser editados da mesma forma, bastando tocar sobre a figura para exibir as opções disponíveis. Na parte inferior da tela, pode ser alterada a cor e transparência. Usando os botões nas extremidades do retângulo de seleção para ampliar ou reduzir. O botão da seta com o círculo serve para rotacionar o objeto.



Fonte: canva.com

Passo 6:

Caso queira adicionar novos itens, como por exemplo, campo de texto, objetos, páginas ou logotipos, toque sobre o botão "+", no canto inferior direito da tela, a fim de criar mais artes ou slides para apresentação.



Fonte: canva.com

Canva



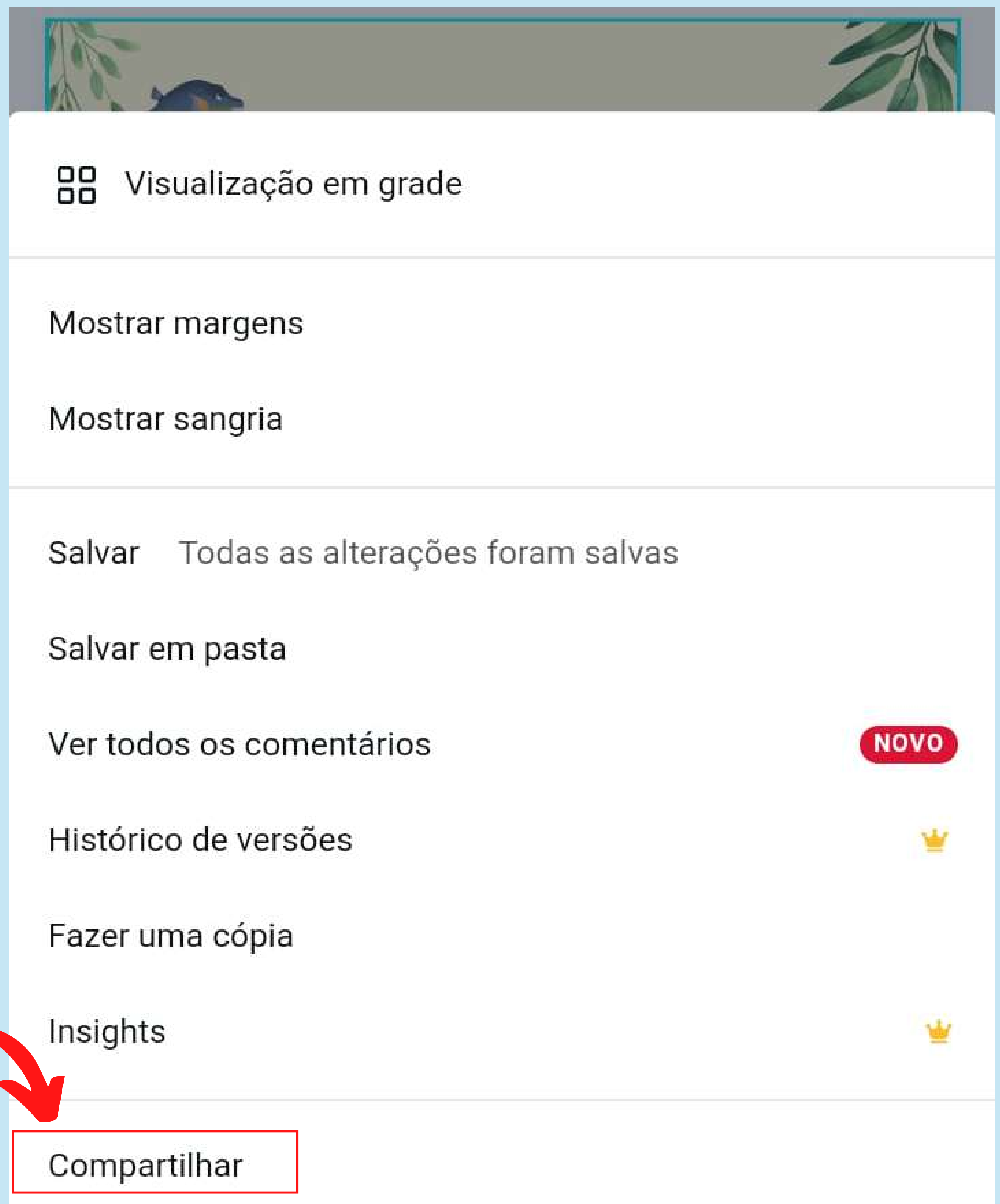
Desenvolvimento



Fonte: canva.com

Passo 7:

Ao finalizar, toque nos três pontos no canto superior direito da tela, clique em "compartilhar" e escolha o formato desejado para exportar o arquivo. Além do mais, você pode salvar a apresentação na sua galeria ou compartilhar nas redes sociais.



Fonte: canva.com

Canva



Considerações Finais

Canva é uma ferramenta tecnológica de fácil acesso e simples de ser manuseada. Seguindo o passo a passo, como descrito, pode ser aplicado para qualquer tipo de trabalho, apresentações, pôsteres, folders, panfletos, infográficos e dentre outros designers gráficos. Como já dito, é uma ferramenta muito eficiente para a educação contribuindo com a aprendizagem dos conteúdos.

Além de agilizar o processo de elaboração de slides com modelos prontos, ou com a versatilidade de suas ferramentas permite a criação de um modelo único, instigando a criatividade e produtividade de quem usa o Canva.

Muitas aulas do Pibid foram elaboradas utilizando esse recurso tecnológicos.

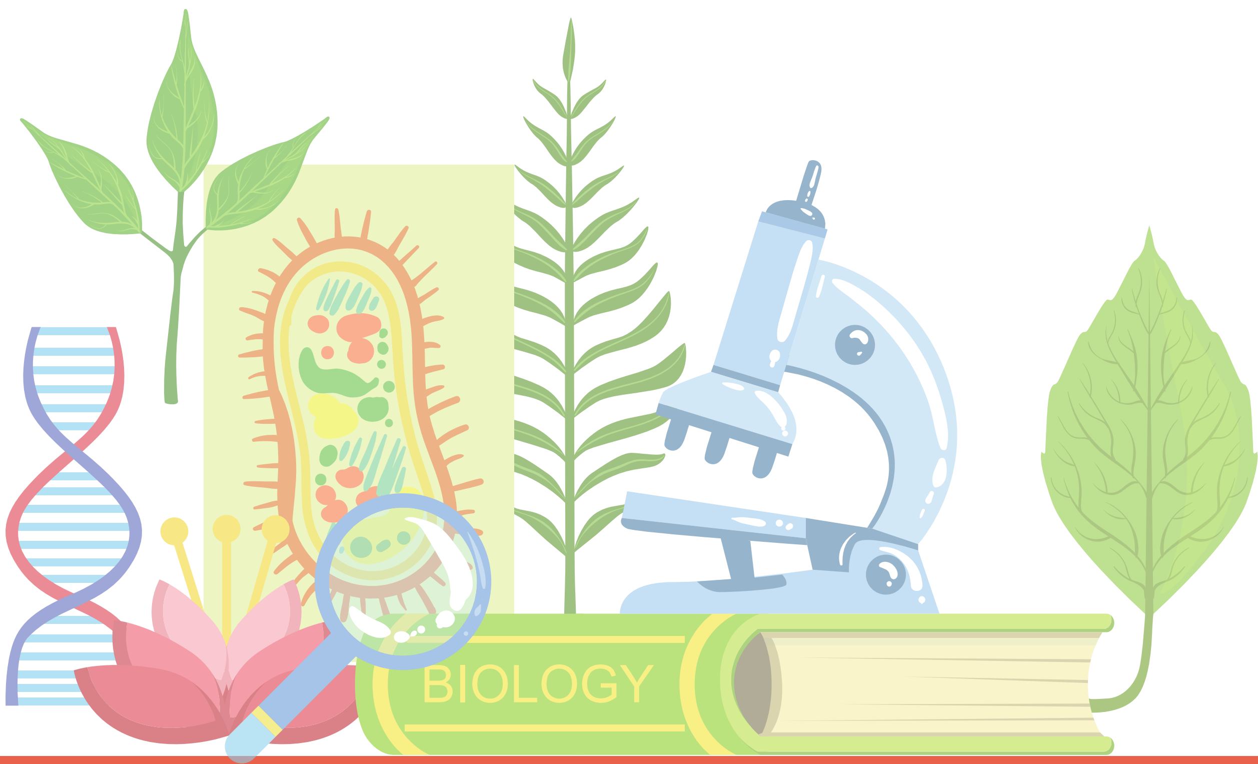
Canva

Fonte: canva.com

Fonte: canva.com

Capítulo 2
Gartic

Autores:
Guilherme Cândido
Michelly de Ávila Rodrigues da Cruz



Gartic



Introdução

A plataforma Gartic é um site que contém um jogo, onde uma pessoa faz desenhos a partir de palavras pré-selecionadas e outros participantes tentam adivinhar o que está sendo desenhado, um jogo parecido com a “forca” muito comum entre as pessoas. A ordem de desenhar é aleatória, o próprio programa seleciona e também possibilita o uso de dicas, quem acertar a palavra primeiro e com o menor uso de dicas ganha mais pontos.
Dessa forma, a ferramenta pode ser uma excelente meio de diversão entre as pessoas, e também pode ser utilizada como um ótimo recurso tecnológico de ensino-aprendizagem, visto que é um método a ser utilizado para a explicação de conteúdos, tornando-os visíveis e facilitando a compreensão por parte dos estudantes.



Gartic



Introdução

A plataforma Gartic funciona a partir de salas criadas pelos próprios jogadores com temas específicos, podendo já ser pré-selecionados ou criados pela comunidade., as salas são divididas entre salas trancadas e abertas.
O limite de participantes por sala é de no mínimo 10 e máximo de 50 participantes.
Para criar uma sala com um tema específico é preciso ter uma conta cadastrada no site.
No momento em que os participantes entram na sala o jogo se inicia, a ordem de desenho é selecionada pela ordem de chegada na sala.
Quem acerta a palavra primeiro ganha mais pontos e a numeração de pontos vai decrescendo ao número que as pessoas acertam.
Se os outros jogadores não gostarem do desenho feito ou acharem que foi ofensivo tem a possibilidade de denunciar o desenho e o autor pode ser expulso da sala. Gartic é uma plataforma dinâmica, interativa e permite que os alunos desenvolvam a imaginação.



Gartic

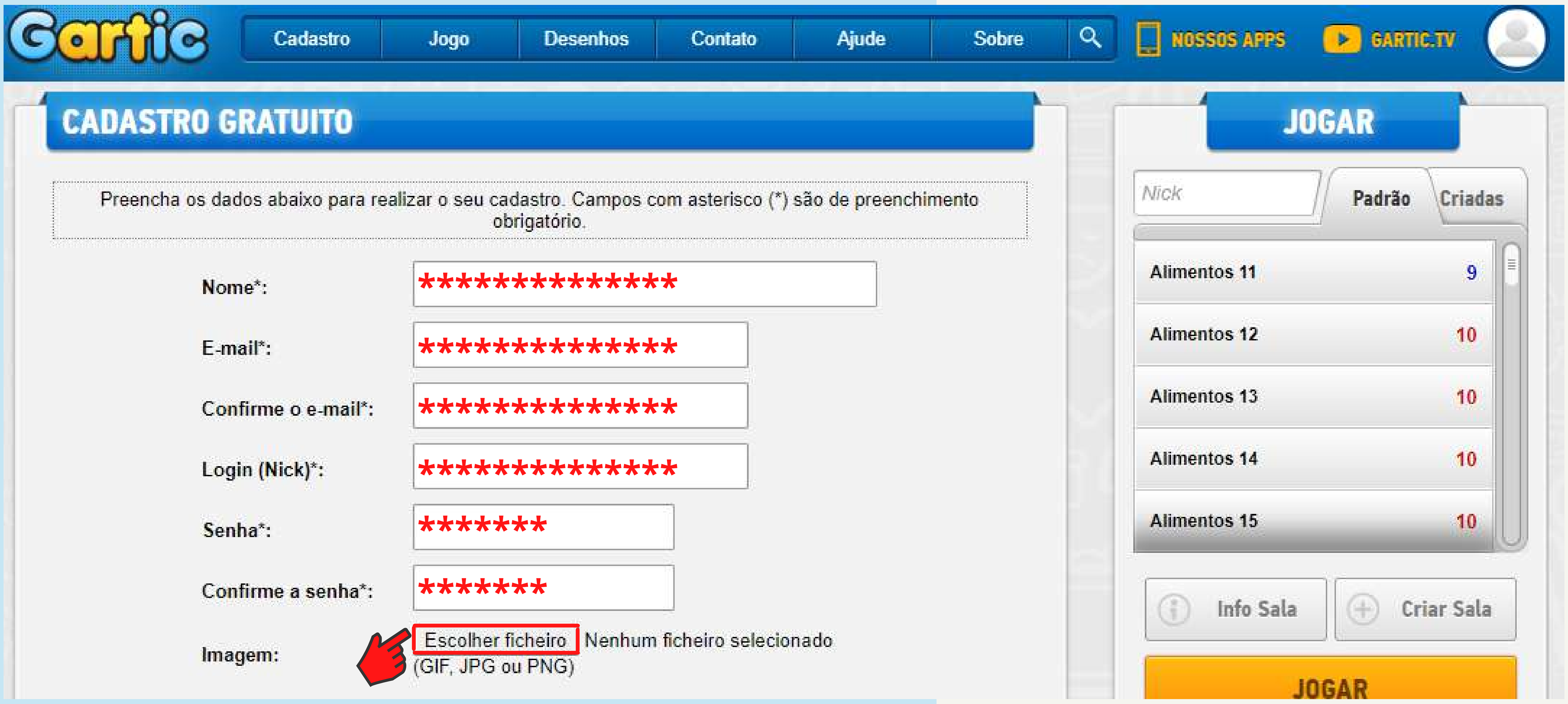


Desenvolvimento

Etapa 1: Criar uma conta.

Passo 2:

Você deve preencher todos os espaços com suas informações e adicionar uma foto de perfil em "escolher ficheiro".



Fonte: : https://gartic.com.br/

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 1: Criar uma conta.

Passo 3:

Após preencher seus dados, clique em "eu li as informações", "Não sou robô" e "cadastrar" para finalizar o processo.



Fonte: : https://gartic.com.br/

Gartic

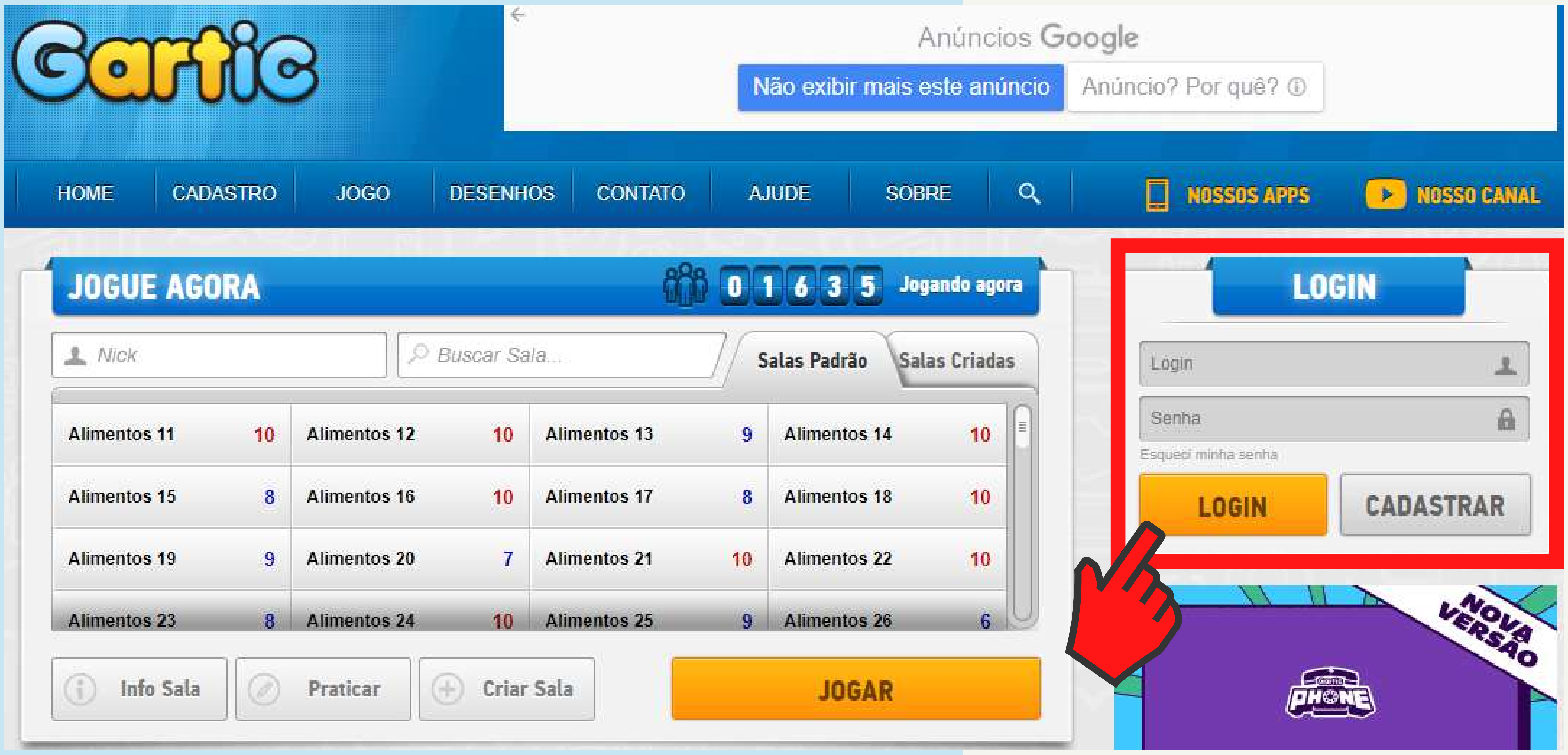


Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 1:

Depois de fazer seu cadastro, vá na aba "login" e preencha com as informações para acessar sua conta e clique em "login".



Fonte: : https://gartic.com.br/



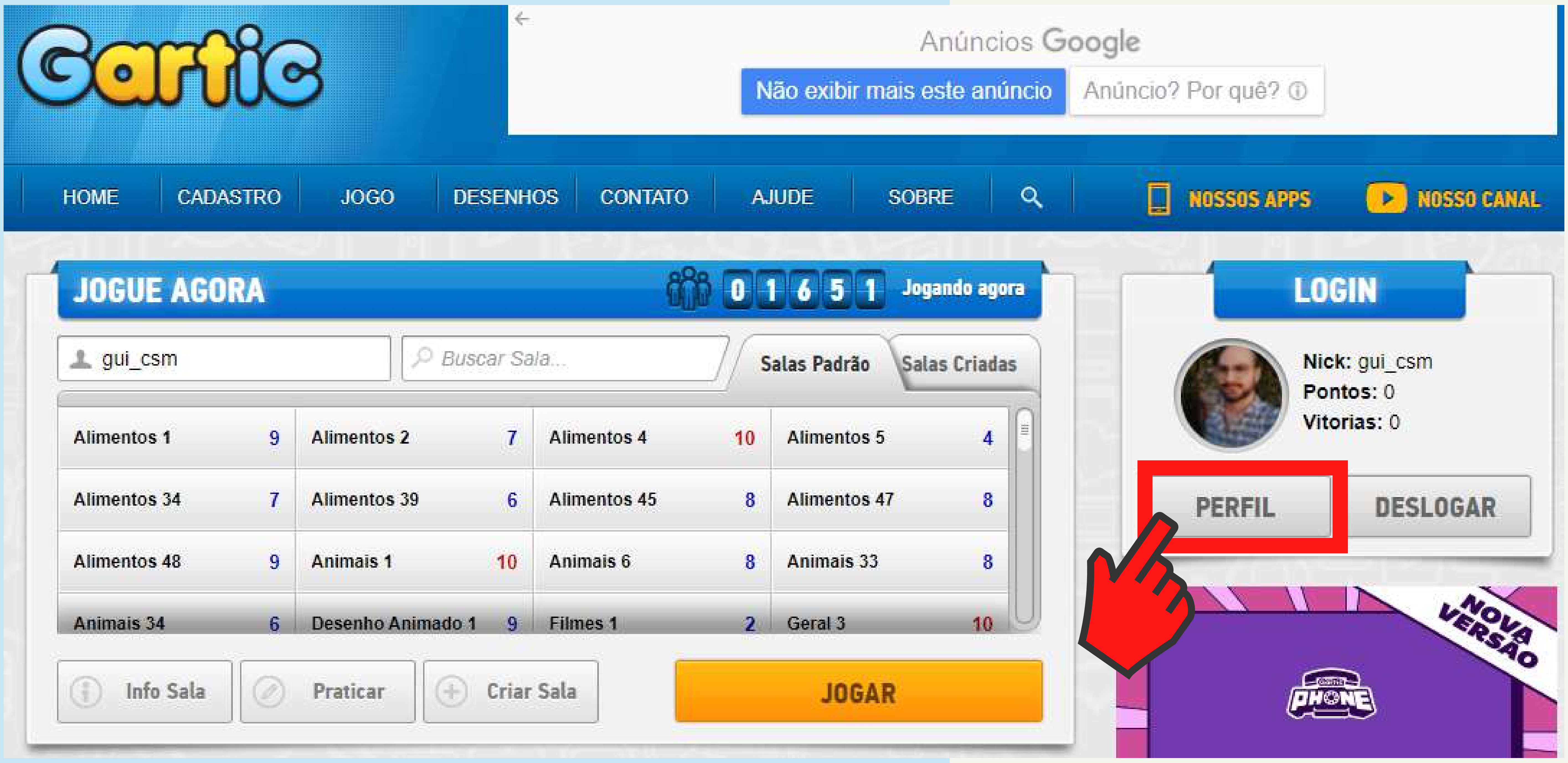
Gartic

Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 2:

Logo após entrar em sua conta, aperte no botão "perfil".



Fonte: : https://gartic.com.br/

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 3:

Agora aperte no botão "opções" e logo depois em "meus temas".



Fonte: : https://gartic.com.br/



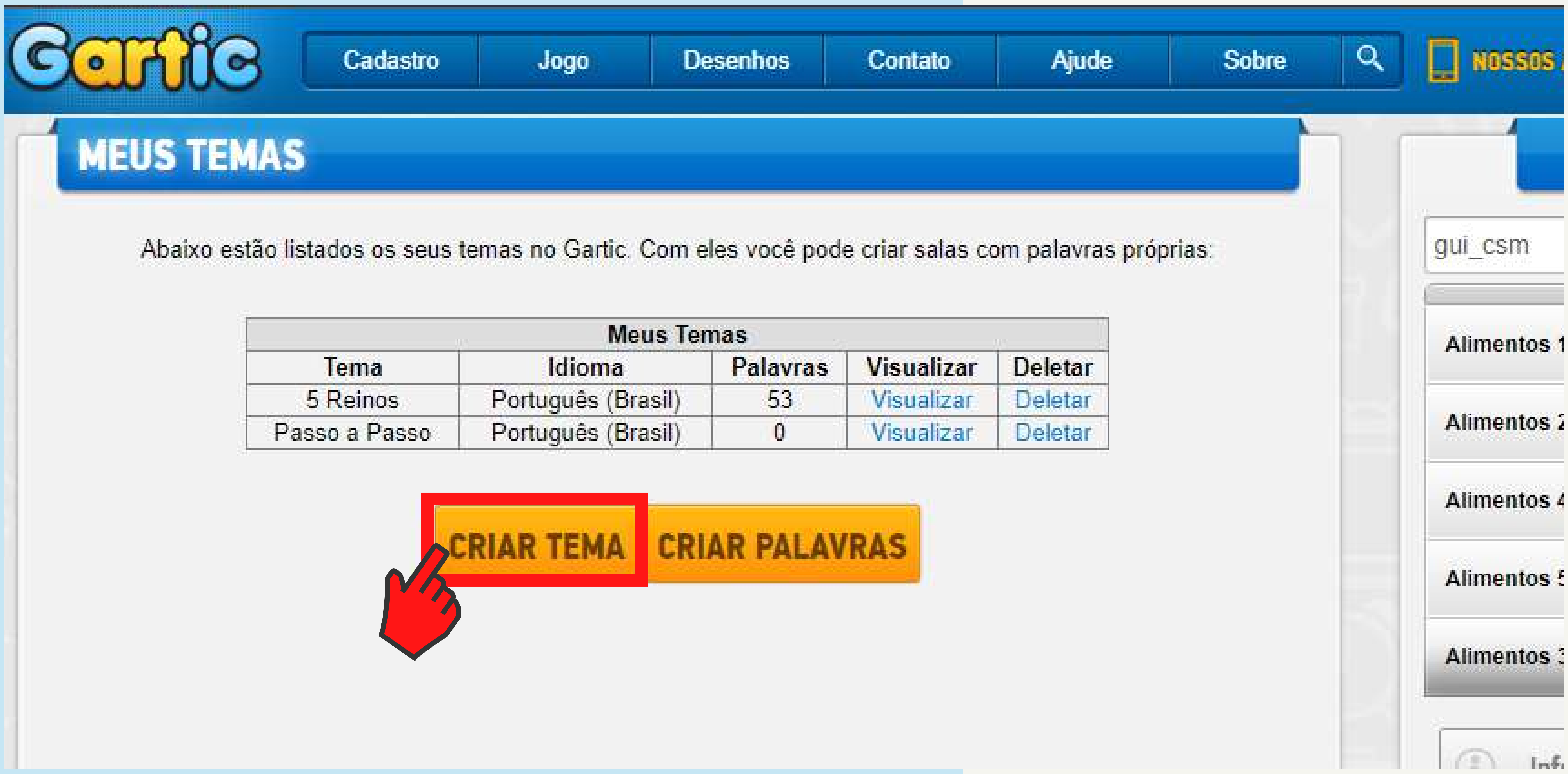
Gartic

Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 4:

Neste momento, aperte no botão "criar tema".



Fonte: : https://gartic.com.br/

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 5:

Dê o nome desejado ao seu tema, selecione o idioma que preferir jogar e depois aperte em "criar".



Fonte: : https://gartic.com.br/



Gartic

Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 6:

Agora você irá apertar em "criar palavras".



Fonte: : https://gartic.com.br/

Gartic

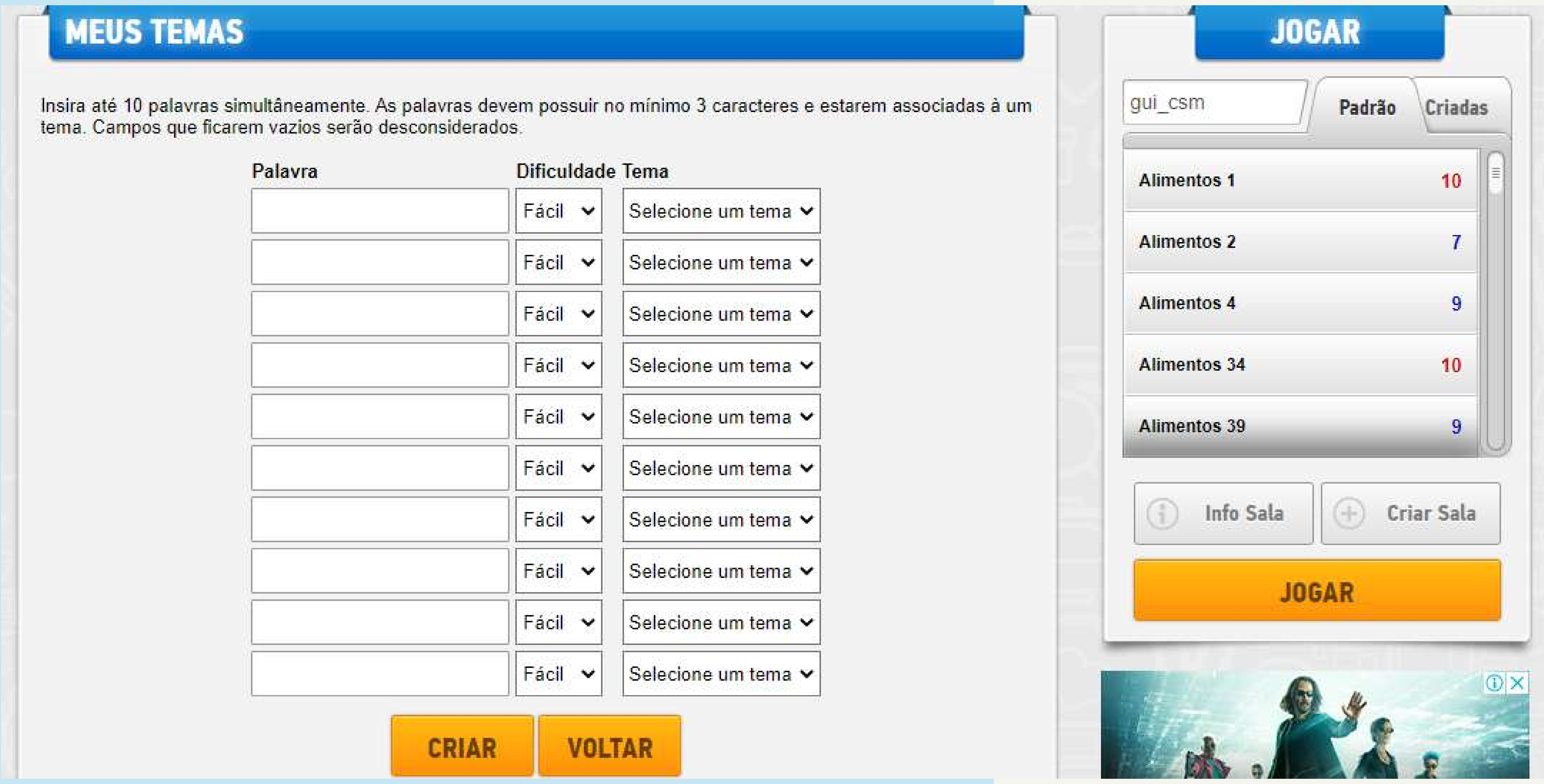


Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 7:

Neste momento, insira as palavras que desejar, atribua dificuldade e ao tema desejado, como mostra o exemplo a seguir.



Fonte: : https://gartic.com.br/

Gartic

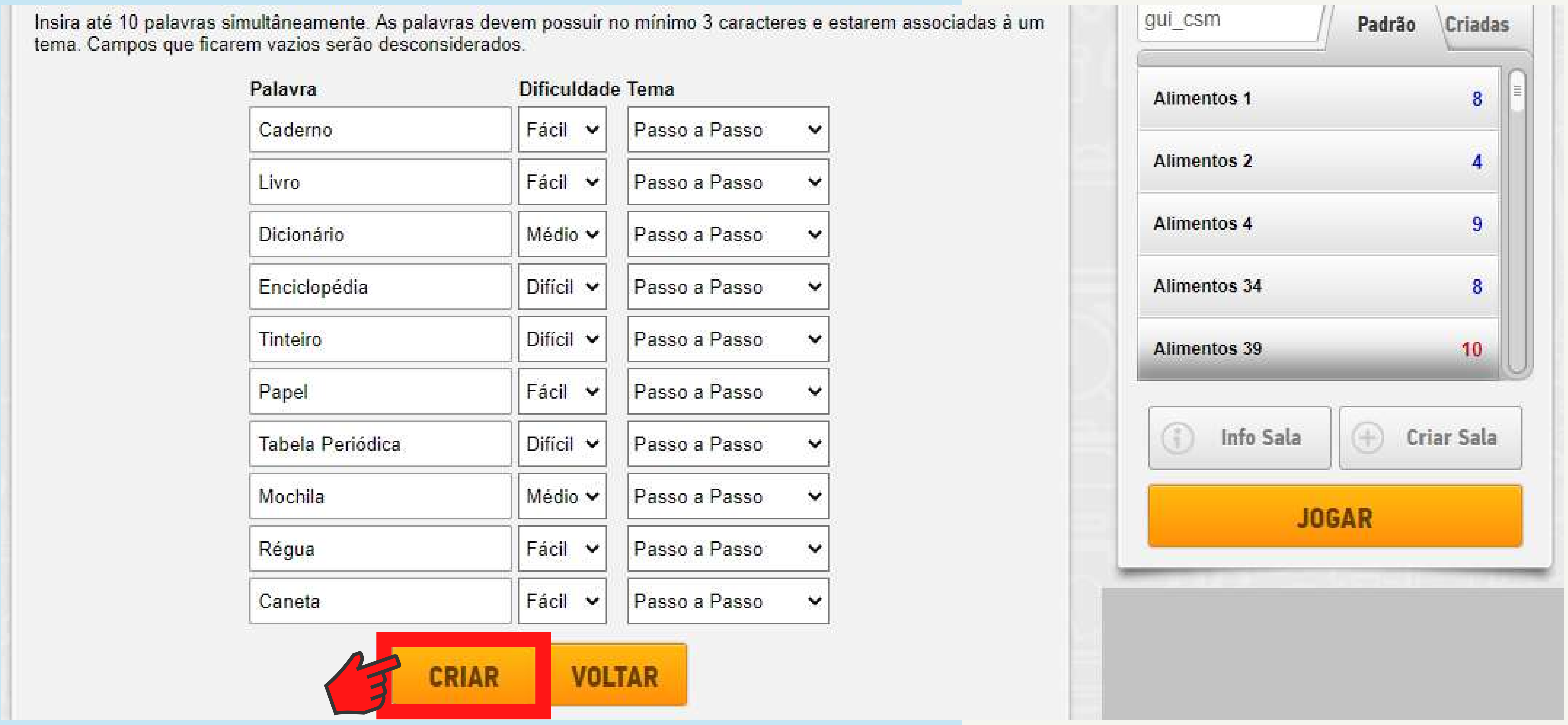


Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 7:

Quando terminar este processo, clique em "criar" e repita este processo cinco vezes até atingir o total de 50 palavras.



Fonte: : https://gartic.com.br/



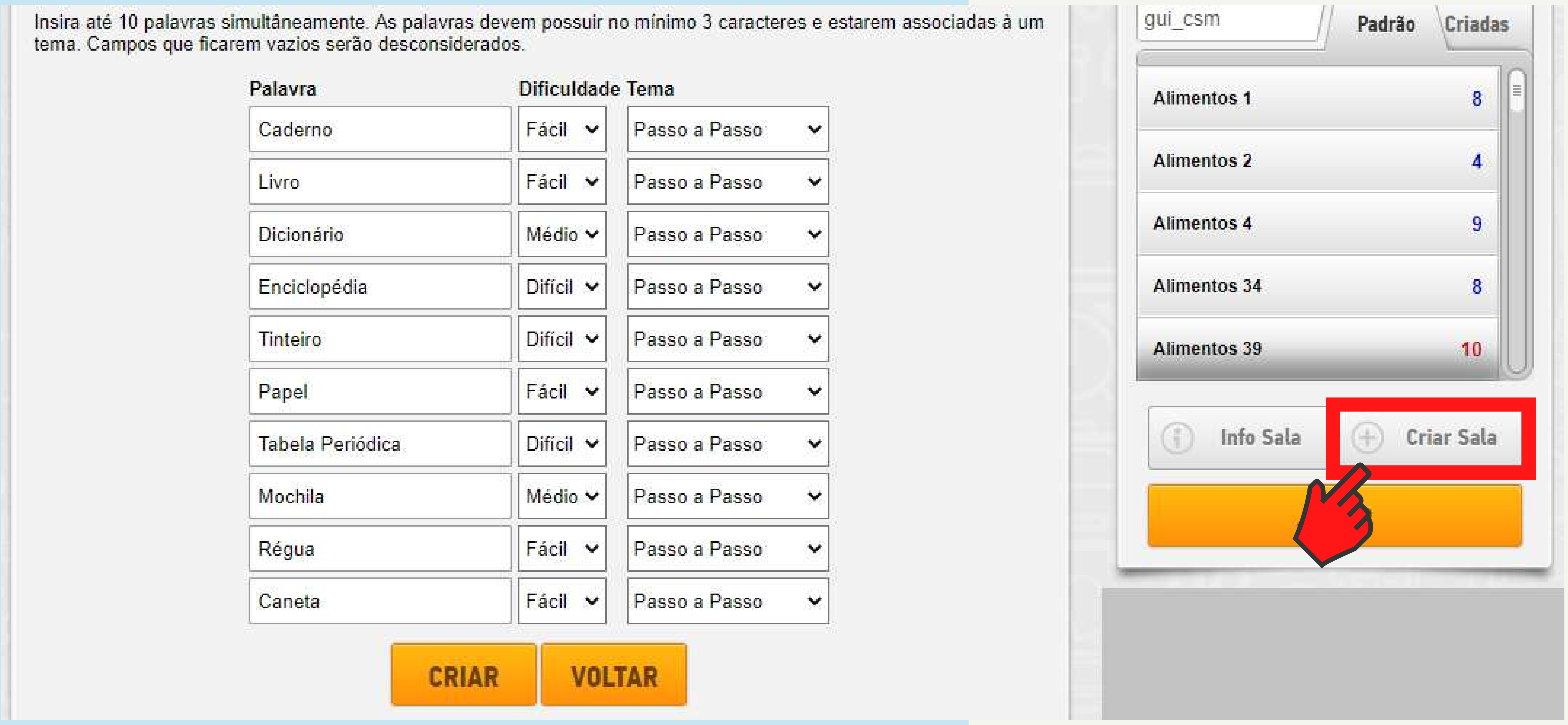
Gartic

Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 8:

Após adicionar as 50 palavras, aperte em "criar sala".



Fonte: : https://gartic.com.br/

Gartic

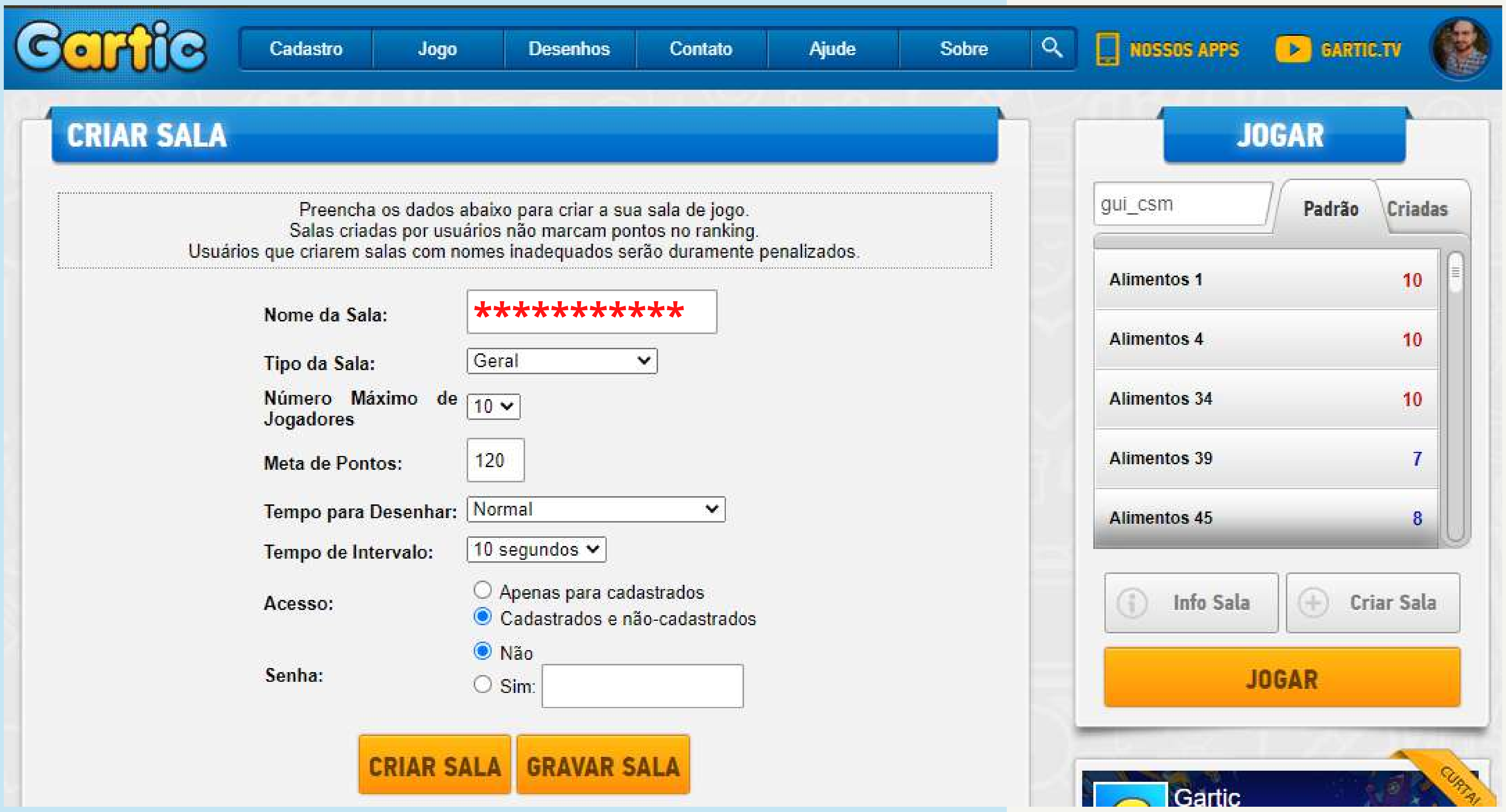


Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 9:

Agora você deve configurar a sala como desejar, adcionando um nome e suas outras características.



Fonte: : https://gartic.com.br/

Gartic



Considerações Finais

Por meio da gamificação podemos perceber que há um maior estímulo para que os alunos participem de forma ativa das aulas, visto que a aplicação do jogo Gartic pode trazer maior interesse e diálogo entre os alunos e o professor. Além de participar do jogo, os estudantes apresentam suas dúvidas, levantam questões e as respondem, promovendo, assim, uma experiência prazerosa e uma maior troca de aprendizagem.

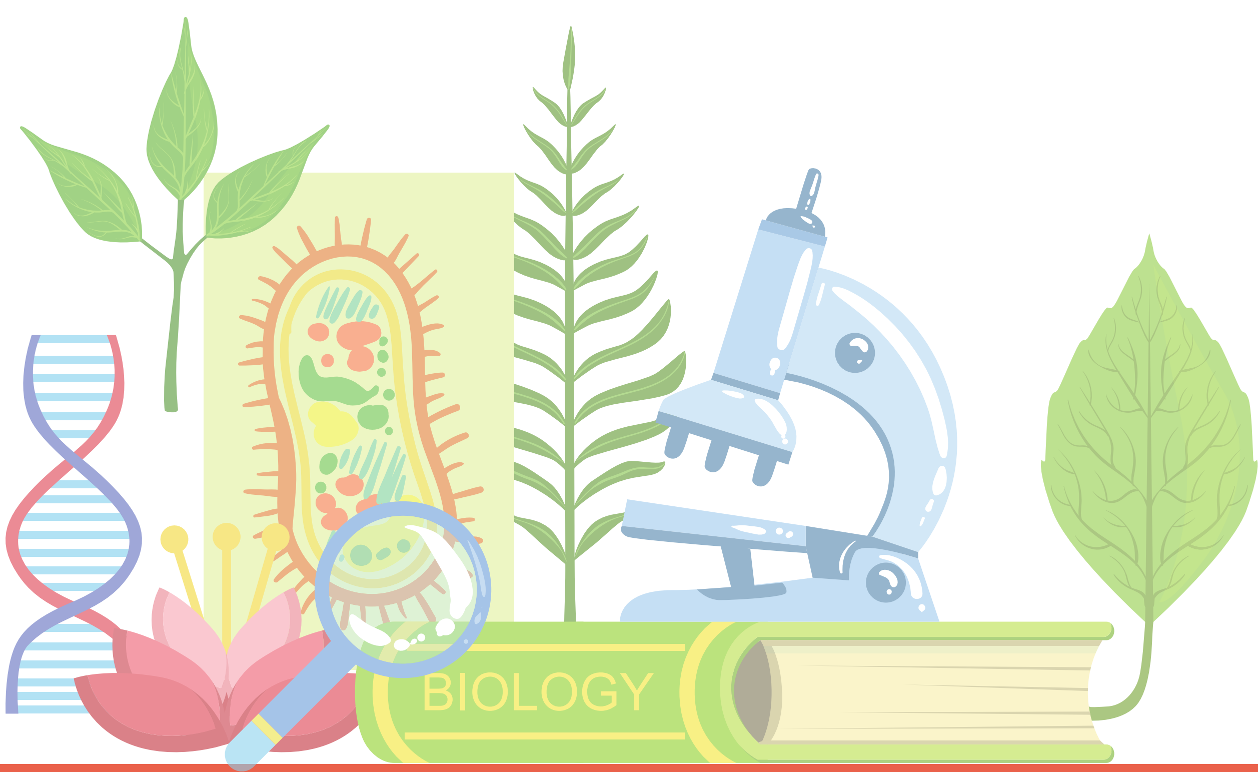
Portanto, percebe-se que inovar e levar aos alunos metodologias diferentes, faz com que saia do padrão de uma aula tradicional, fazendo com que os discentes e até mesmo os docentes se afastem da ideia de que apenas o professor fala e o aluno escuta e, assim, não haverá apenas a memorização de um conteúdo, mas sim uma troca de aprendizagem.



Fonte: : https://gartic.com.br/

Capítulo 3
Google Formulário

Autores:
Amanda de Oliveira Alves
Jorge Ricardo Aparecido Santiago



Google Formulário



Introdução

Durante o período de pandemia muitos professores tiveram que rever e reinventar suas metodologias de ensino. Dentro do ensino remoto é necessário pensar em todas as formas possíveis para trazer conhecimento aos alunos, além de procurar métodos de avaliação que sejam eficazes no processo de aprendizagem.

O Google Formulário ou Google Forms é uma ferramenta utilizada na criação de questionários e realização de pesquisas. Esse recurso foi muito utilizado nas aulas lecionadas durante o período remoto, devido a sua fácil e intuitiva utilização. Com ele podem ser criadas diversas atividades, variando desde pesquisas no ramo acadêmico até a parte empresarial. Um ponto positivo dos questionários produzidos por essa ferramenta é o fácil compartilhamento por meio de links ou e-mails.

Com o principal objetivo de promover uma fácil coleta de dados para uma análise mais simples, o Google Formulário tornou-se uma importante ferramenta avaliativa dentro do ambiente escolar. Isso se deve ao seu design simples e recursos acessíveis tanto para professores quanto para alunos.

A ferramenta possibilita uma adequação a diferentes tipos de projetos, variando uma avaliação padrão ou elaborando um teste mais interativo e dinâmico, como exemplo uma trilha de atividades que cada resposta leva a uma página diferente.



Fonte: https://docs.google.com/forms

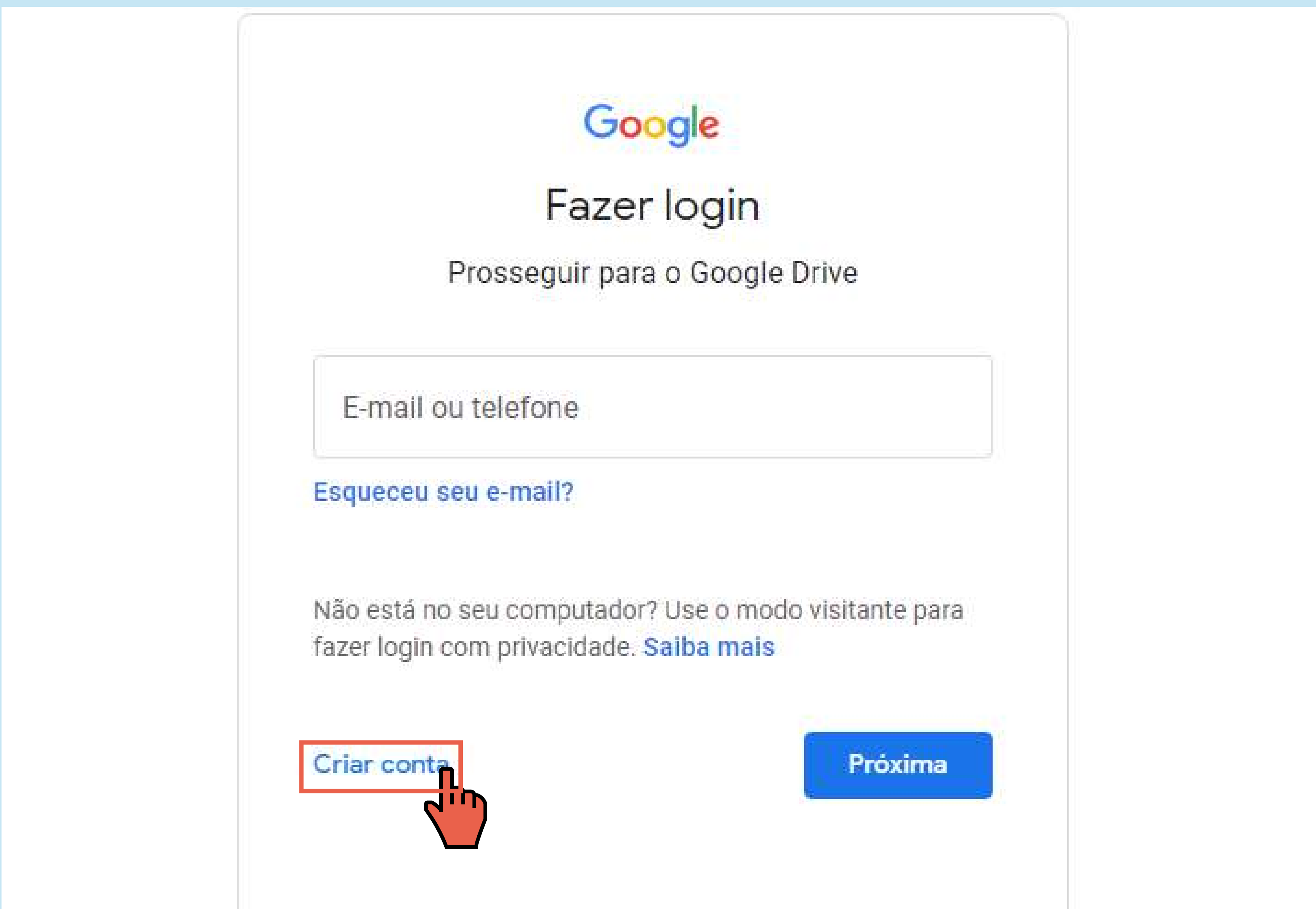
Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 1: Acessando google drive

Para criar um novo teste no google forms é necessário ter uma conta google, pois após acessar o google drive (link:https://drive.google.com/drive/u/0/my-drive), será solicitado acesso a sua conta google



Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

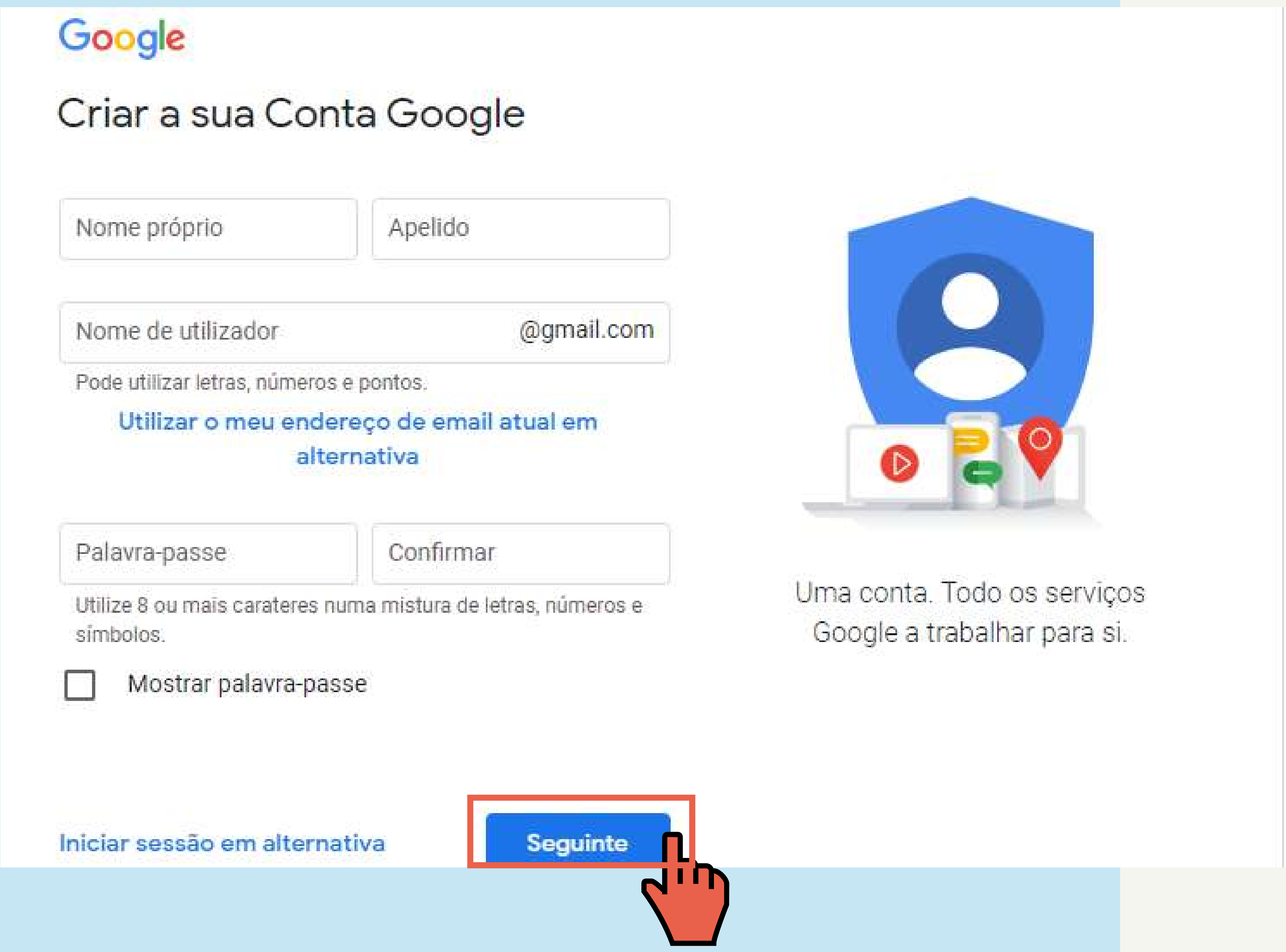
Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 2: Criando conta google

Para criar sua conta será solicitado seus dados pessoais e um nome de usuário, logo depois será solicitado que clique em seguir.



Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

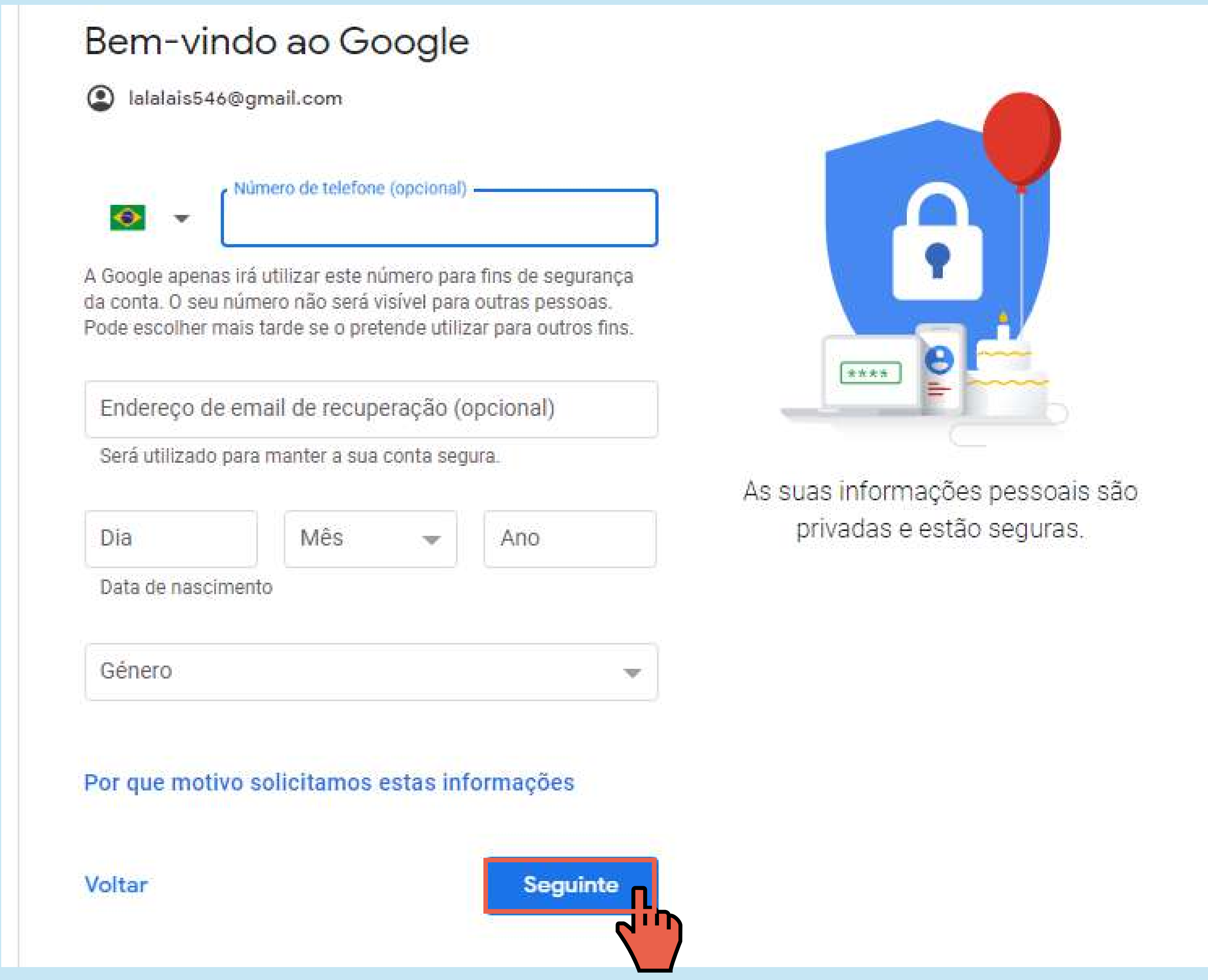
Google Formulário

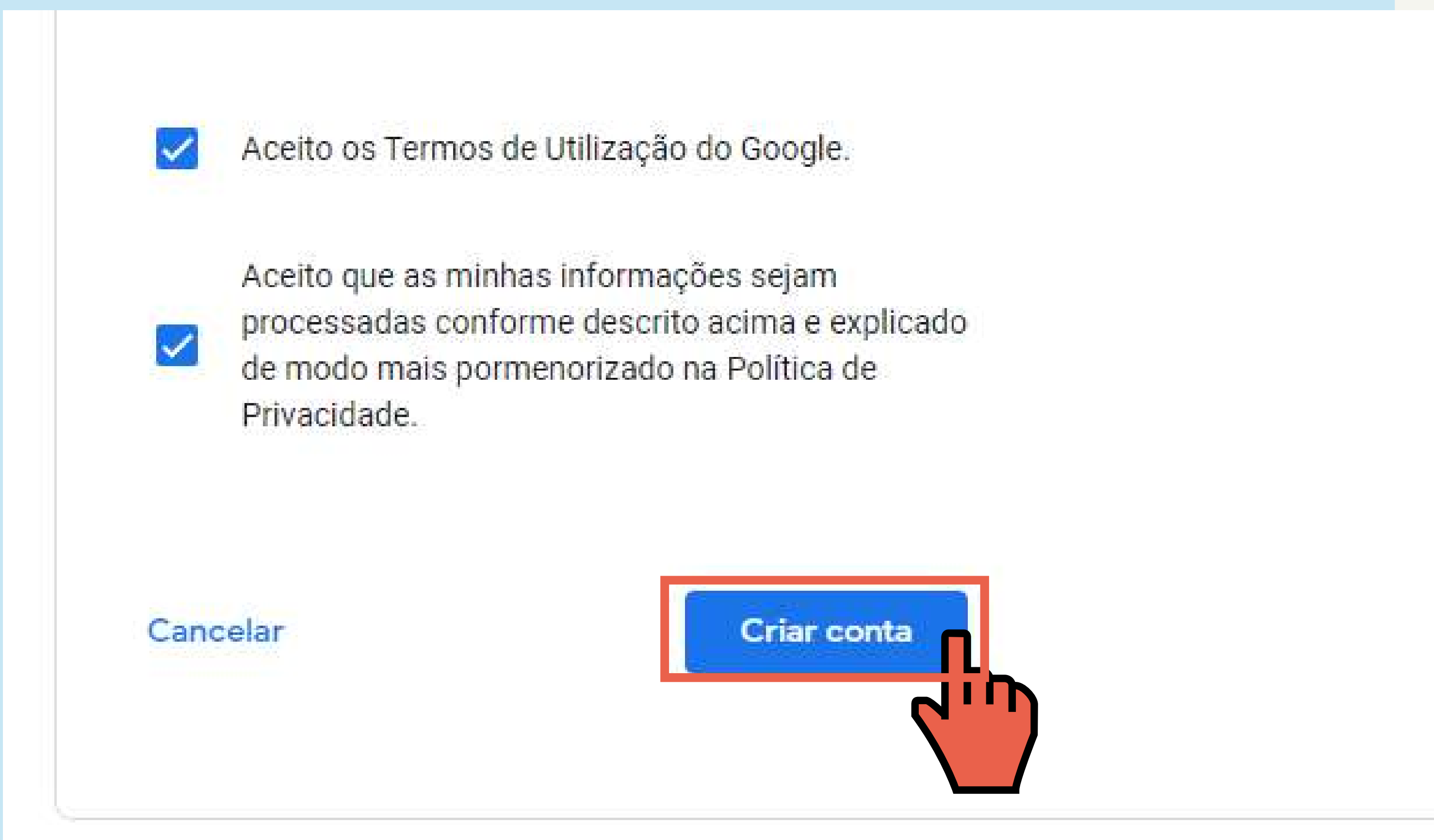


Desenvolvimento

Passo 3: Criando conta google

Após seguir o passo anterior o site irá solicitar sua data de nascimento e para aceitar os termos e pronto, você terá uma conta google para acessar o google drive.





Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

Google Formulário

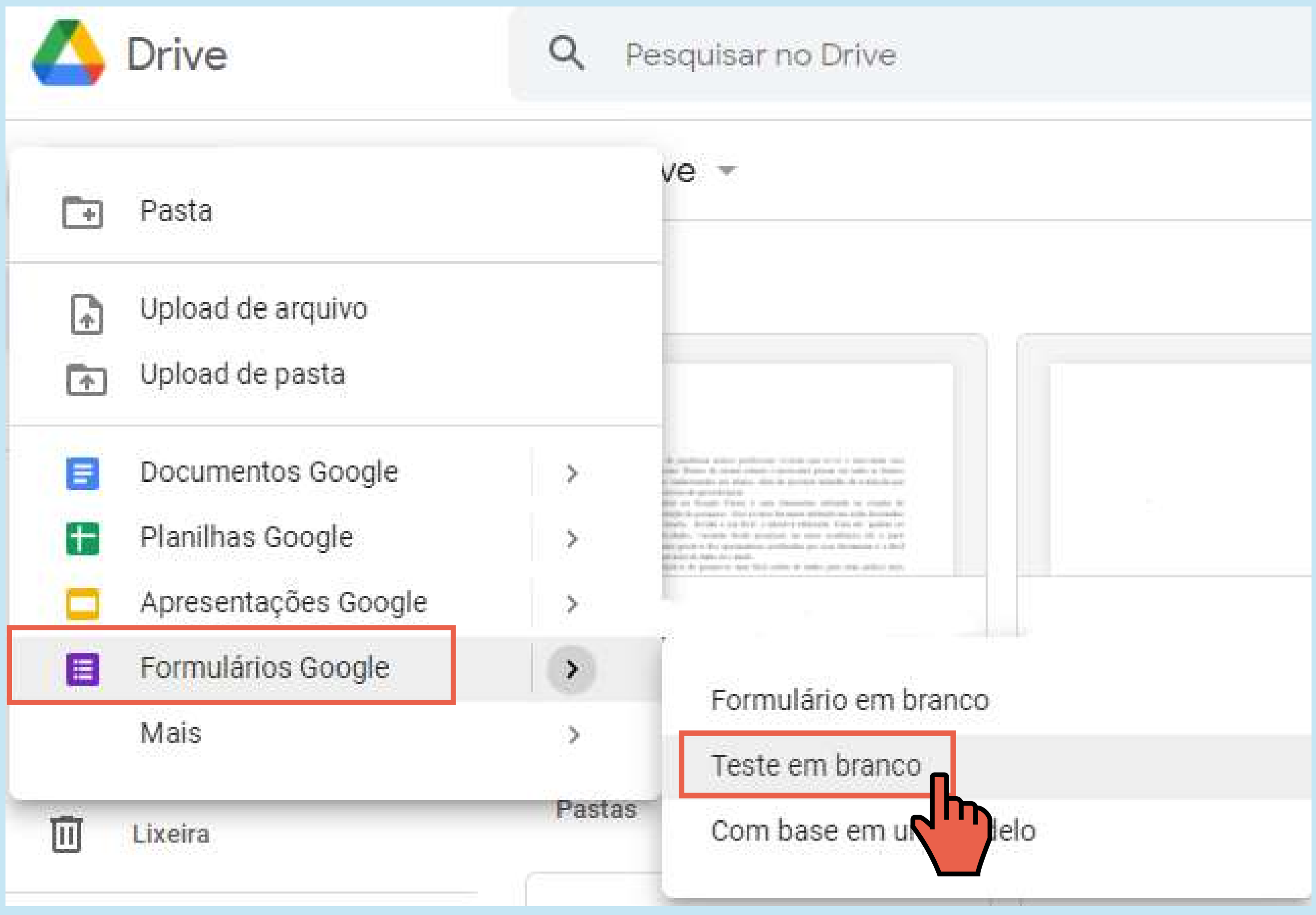


Desenvolvimento

Passo 4: Criando teste

Ao acessar o google drive na tela inicial vai estar aparecendo a opção "novo+", após selecionar essa opção irá aparecer a opção de google formulário que no caso desse tutorial deverá ser selecionada a opção teste.





Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

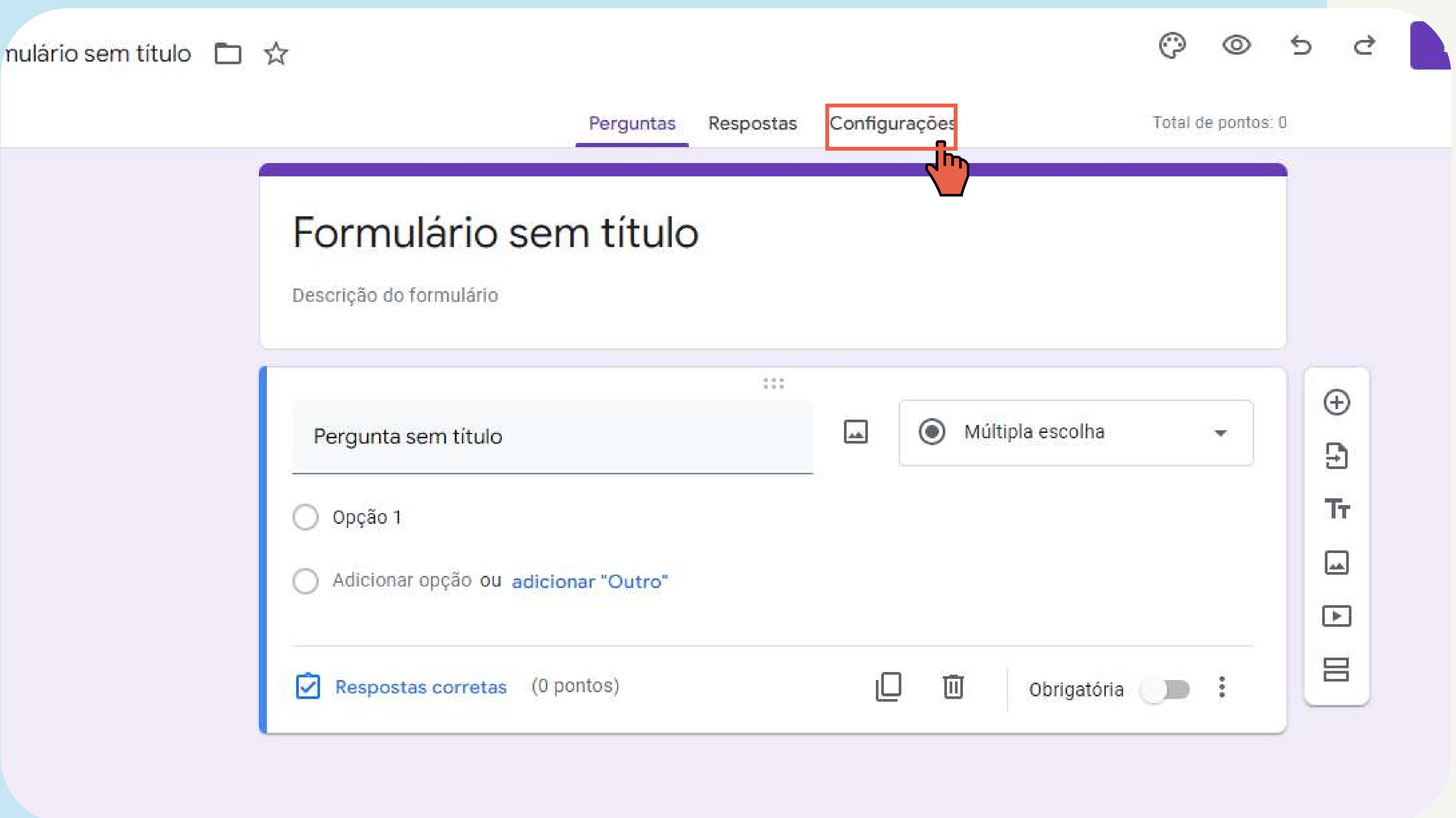
Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 5: Acessando configurações

Ao entrar no site e iniciar um novo teste em branco, basta acessar as configurações clicando no botão escrito "configurações" na parte superior do site:



Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

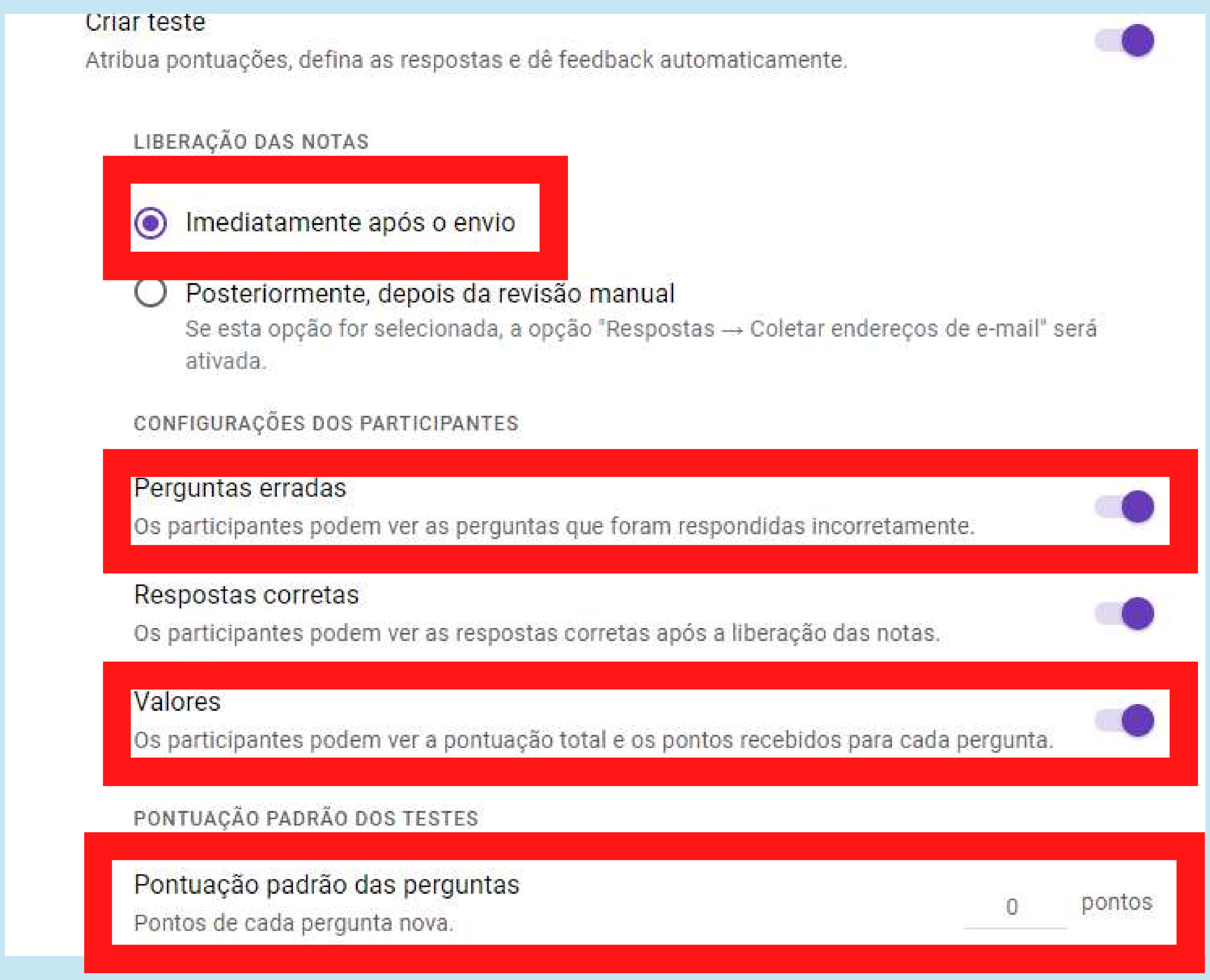
Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 6: Criando teste

- Agora, pode-se selecionar as opções desejadas, como se o aluno poderá ver a sua nota após a realização do exame ou não, se ele poderá ver as questões que respondeu errado ou a pontuação recebida em cada questão. Além de configurar o valor de cada uma das questões. O uso dessas opções vai ser de acordo com o interesse de cada mestre de educação.



Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

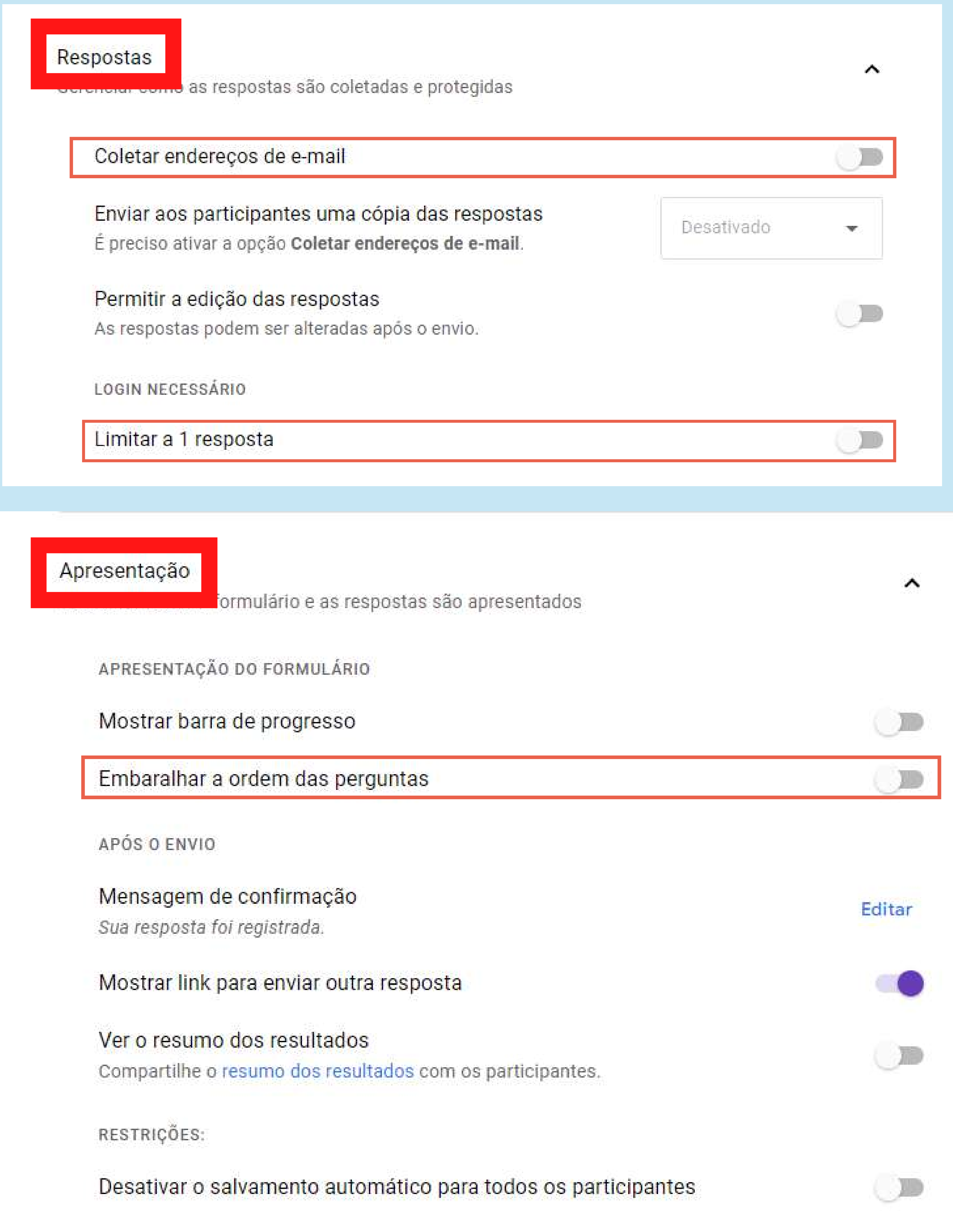
Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 7: configuração do teste

- Logo abaixo há duas outras opções chamadas “respostas” e “apresentação” em que nelas é possível decidir se há a coleta de e-mail dos alunos, se as respostas vão vir em ordem aleatória ou vão seguir uma específica, se o login vai ser limitado a uma única pessoa entre outras opções.



Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

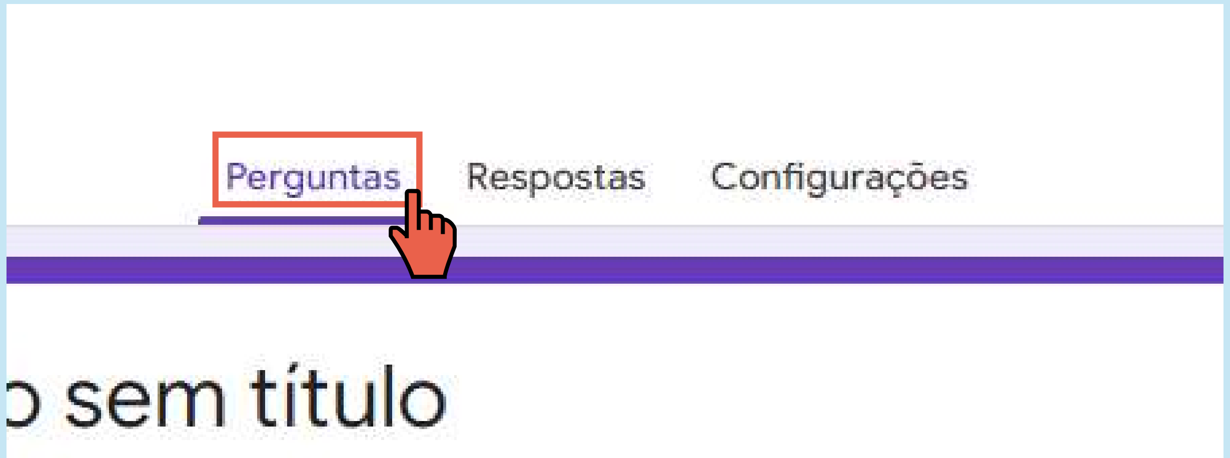


Google Formulário

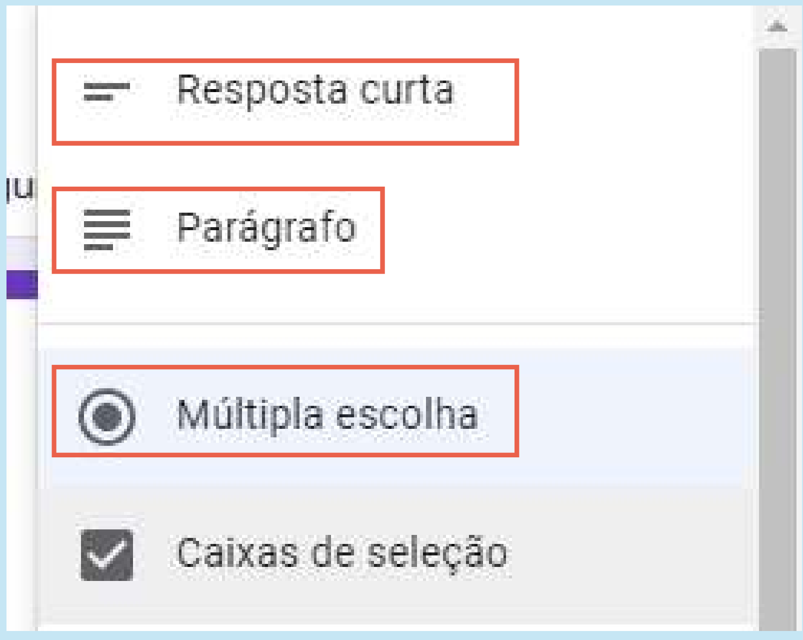
Desenvolvimento

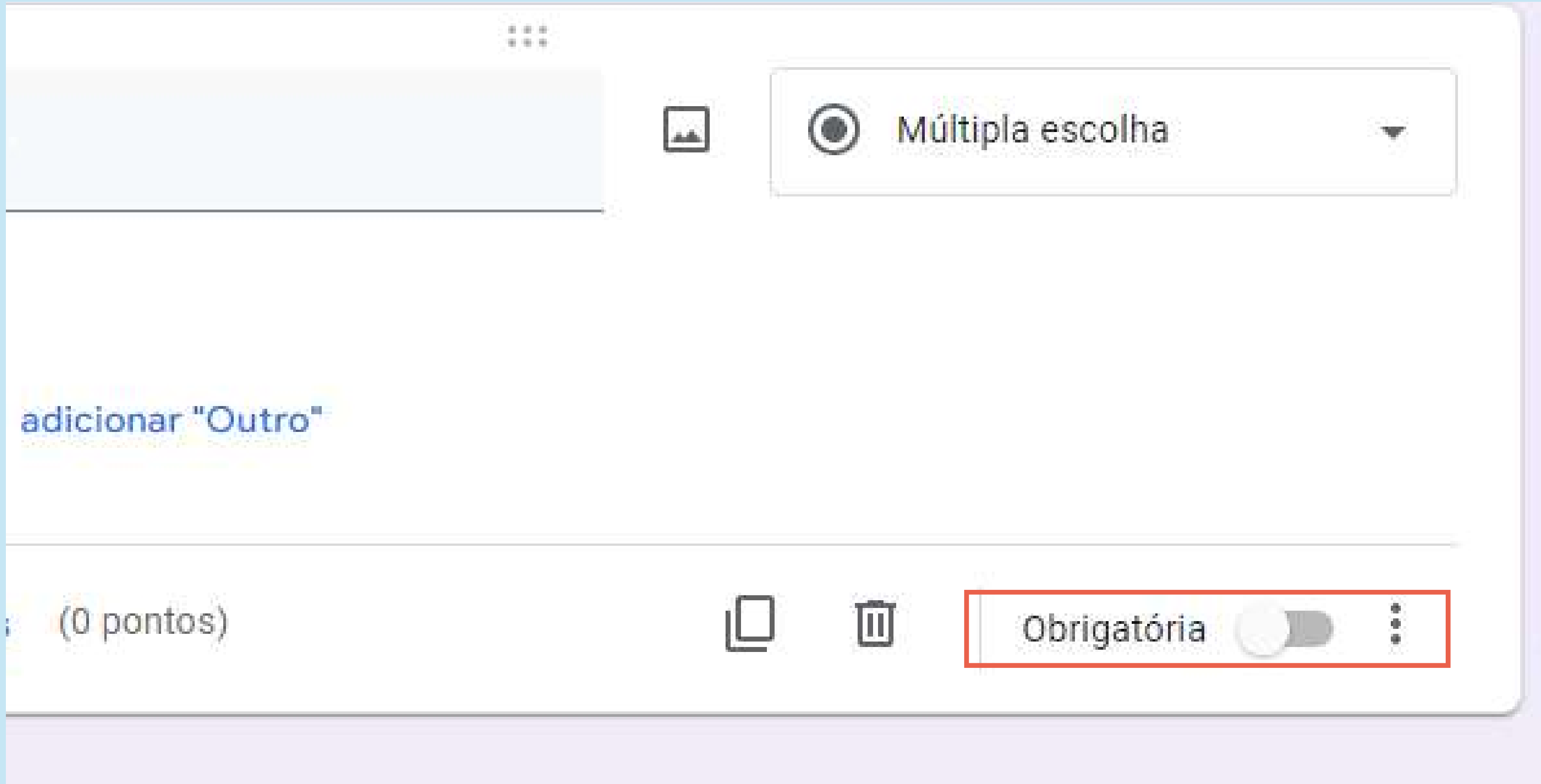
Passo 8: Criando questões

- Realizadas todas as configurações necessárias basta voltar na aba “perguntas” localizadas no topo da tela e começar a criar as questões para o exame.



- Nesse campo é possível escolher se a questão vai ser objetiva ou discursiva, curta ou de parágrafo ou se será obrigatória ou não. o interesse de cada mestre de educação.





Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

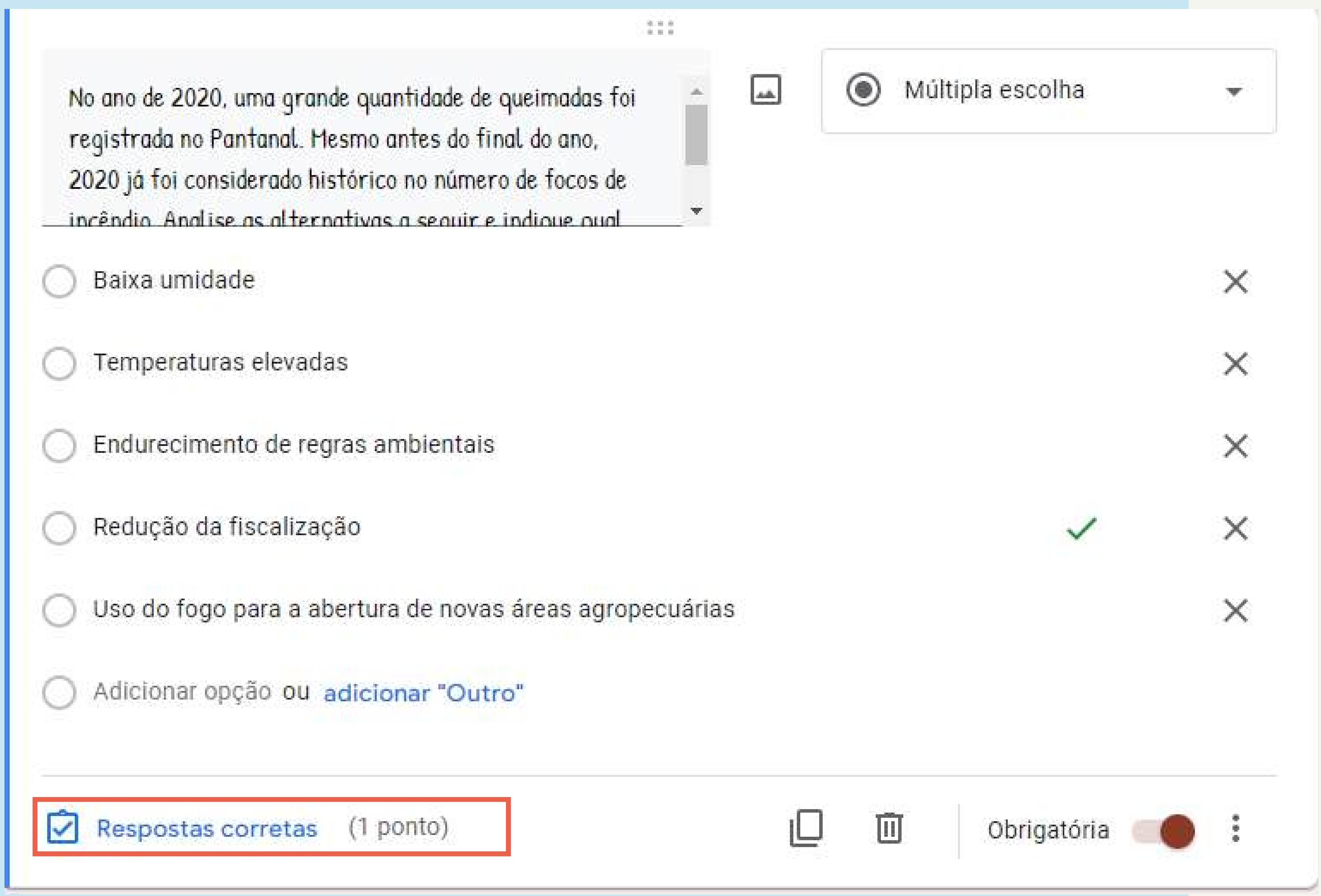
Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 9: configuração do teste

- Após criar todas as questões, basta clicar no botão "resposta correta" e definir a alternativa correta. Além de decidir os pontos que serão atribuídos para a mesma.



Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

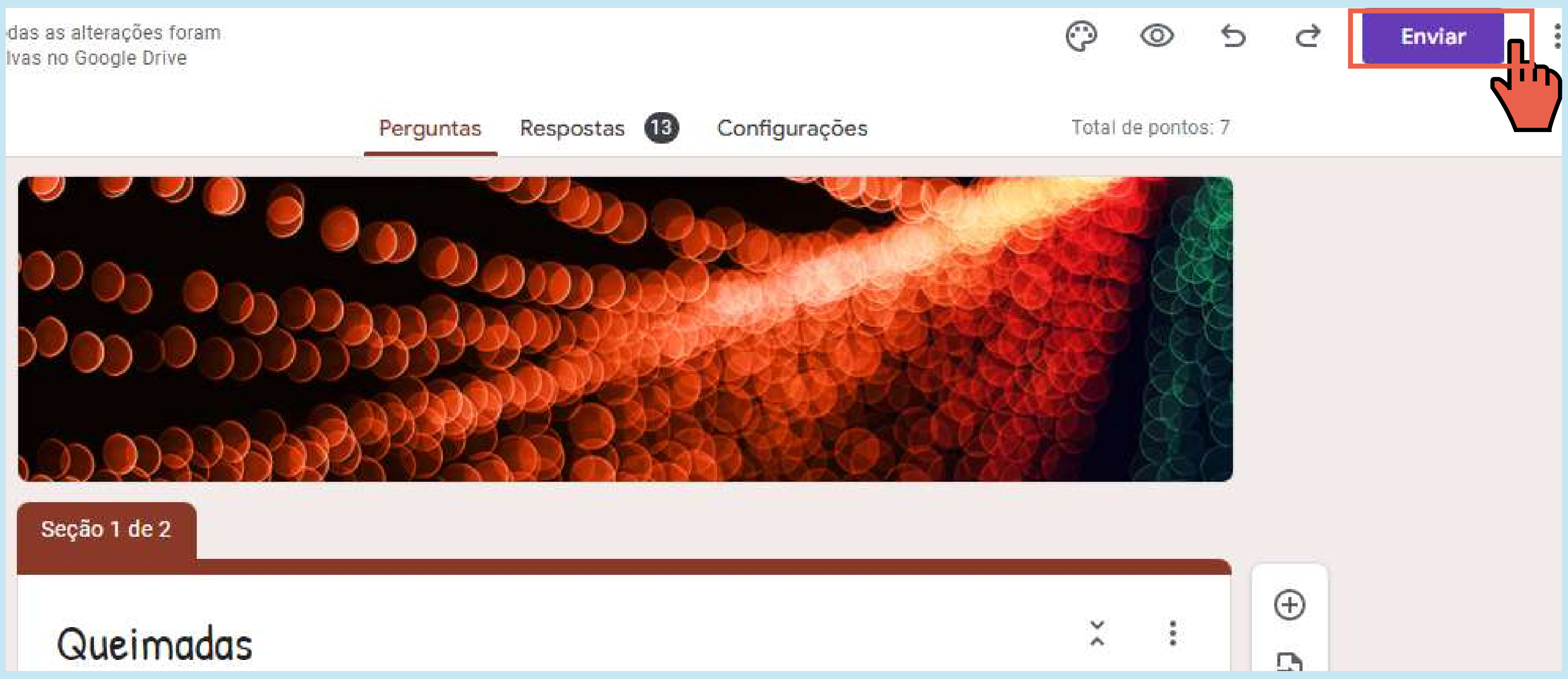
Google Formulário

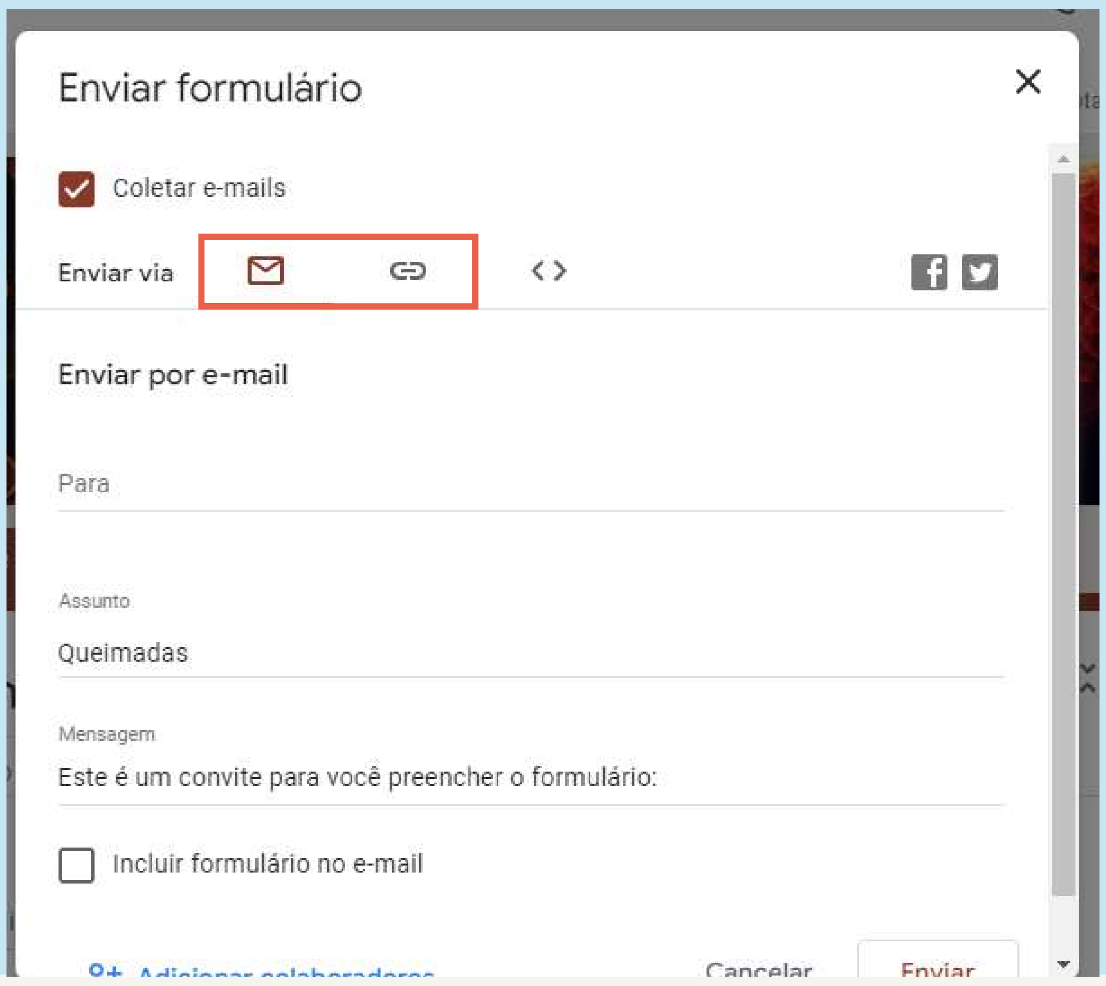


Desenvolvimento

Passo 10: Criando questões

Após concluir todo o processo basta clicar na opção “Enviar” localizada no canto superior esquerdo e compartilhar com os alunos, que pode ser por meio de e-mail ou link.





Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

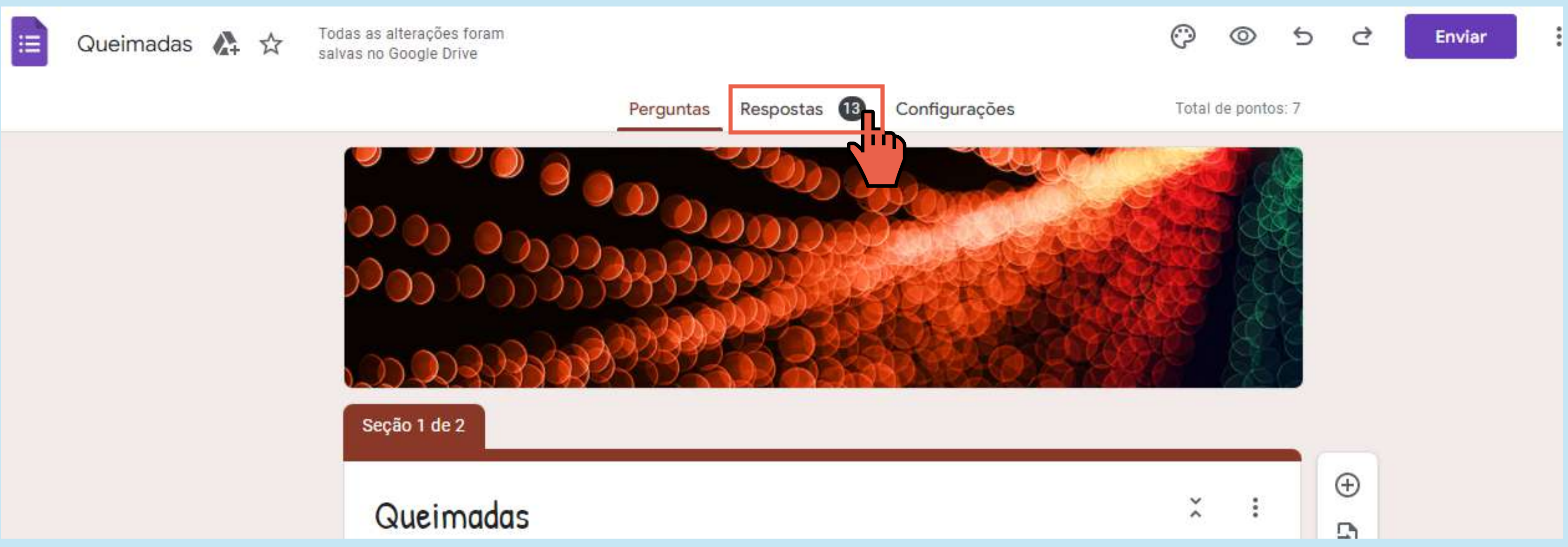
Google Formulário

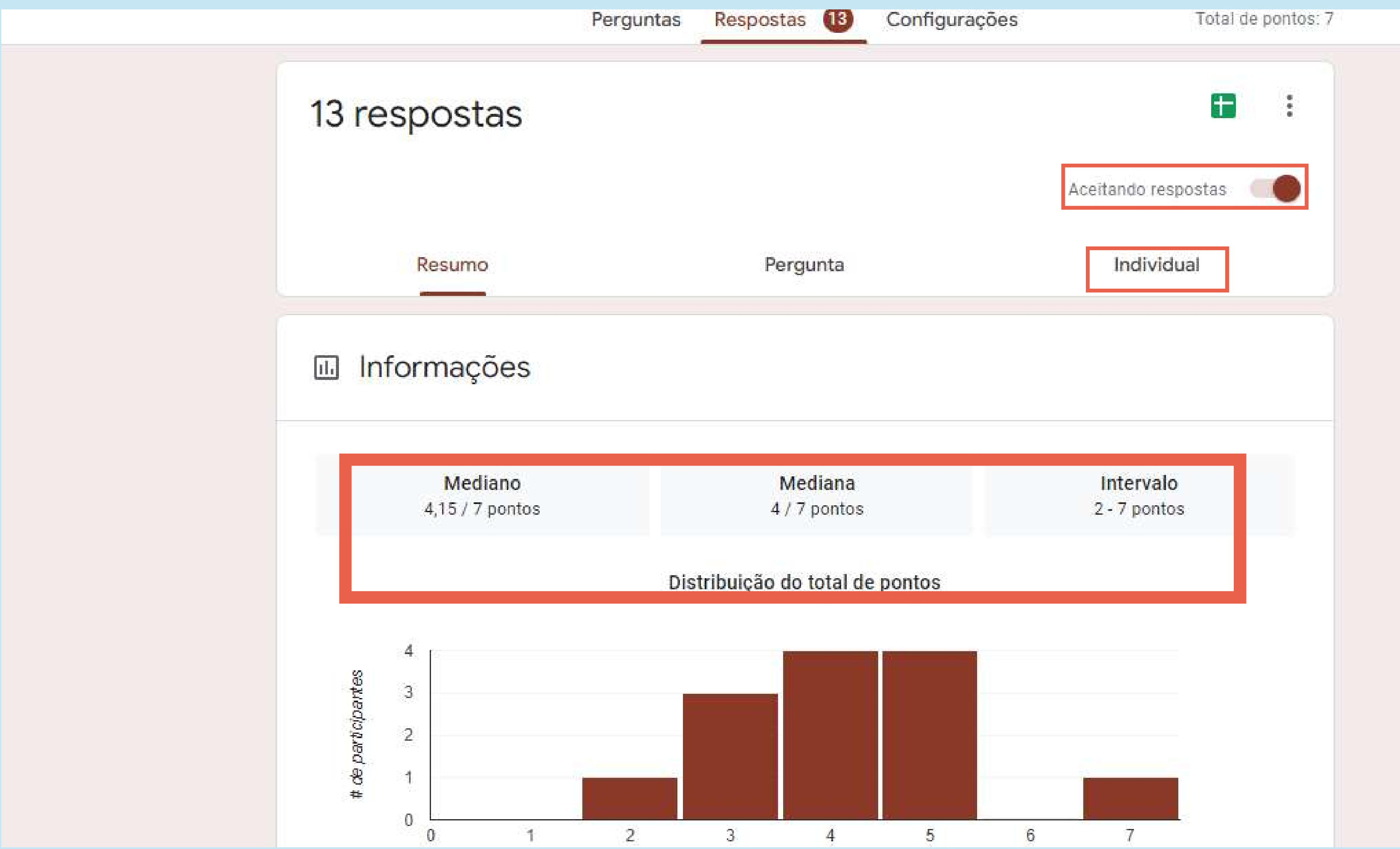


Desenvolvimento

Passo 11: Acompanhando as respostas

Por último, para acompanhar o desenvolvimento dos alunos basta ir na opção “respostas” que será possível ver as notas de cada aluno, além de apresentar um gráfico que mostra o desempenho da turma como um todo. É nela também que pode se encerrar o período de envio das respostas e finalizar a prova.





Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

Google Formulário



Desenvolvimento

Exemplos de coletas de respostas do teste utilizado durante uma intervenção

Perguntas erradas com frequência

Pergunta	Respostas corretas
As queimadas, cenas corriqueiras no Brasil, consistemem prática cultural relacionada com um método tradicionalde "limpeza da terra" para introdução e/ou manutençãode pastagem e campos agrícolas. Esse método consisteem (a) derrubar a floresta e esperar que a massa vegetalseque; (b) atear fogo, para que os resíduos grosseiros,como troncos e galhos, sejam eliminados e as cinzasresultantes enriqueçam temporariamente o solo. Todosos anos, milhares de incêndios ocorrem no Brasil, embiomas como Cerrado, Amazônia e Mata Atlântica, emtaxas tão elevadas, que se torna difícil estimar a áreatotal atingida pelo fogo. Um modelo sustentável de desenvolvimento consiste em aliar necessidades econômicas e sociais à conservação da biodiversidade e da qualidade ambiental. Nesse sentido, odesmatamento de uma floresta nativa, seguido da utilizaçãode queimadas, representa:	3 / 13
(UNESP) Os animais da Amazônia estão sofrendo com o desmatamento e com as queimadas, provocados pela ação humana. A derrubada das árvores pode fazer com que a fina camada de matéria orgânica em decomposição (húmus) seja lavada pelas águas das constantes chuvas que caem na região.(J. Laurence, Biologia.) O contido no texto justifica-se, uma vez que:	6 / 13
No ano de 2020, uma grande quantidade de queimadas foi registrada no Pantanal. Mesmo antes do final do ano, 2020 já foi considerado histórico no número de focos de incêndio. Analise as alternativas a seguir e indique qual fator não favorece o aumento de queimadas:	1 / 13

Pontuações

Liberar pontuações

Enviar por e-mail	Pontuação / 7	Pontuação liberada
@gmail.com	3	12 de nov. 14:36
@hotmail.com	3	12 de nov. 14:43
@gmail.com	4	12 de nov. 14:43
@gmail.com	3	12 de nov. 14:45
.ifsuldeminas.edu.br	4	12 de nov. 14:54
ifsuldeminas.edu.br	4	12 de nov. 14:54
	5	16 de nov. 15:10
@gmail.com	5	26 de nov. 09:08

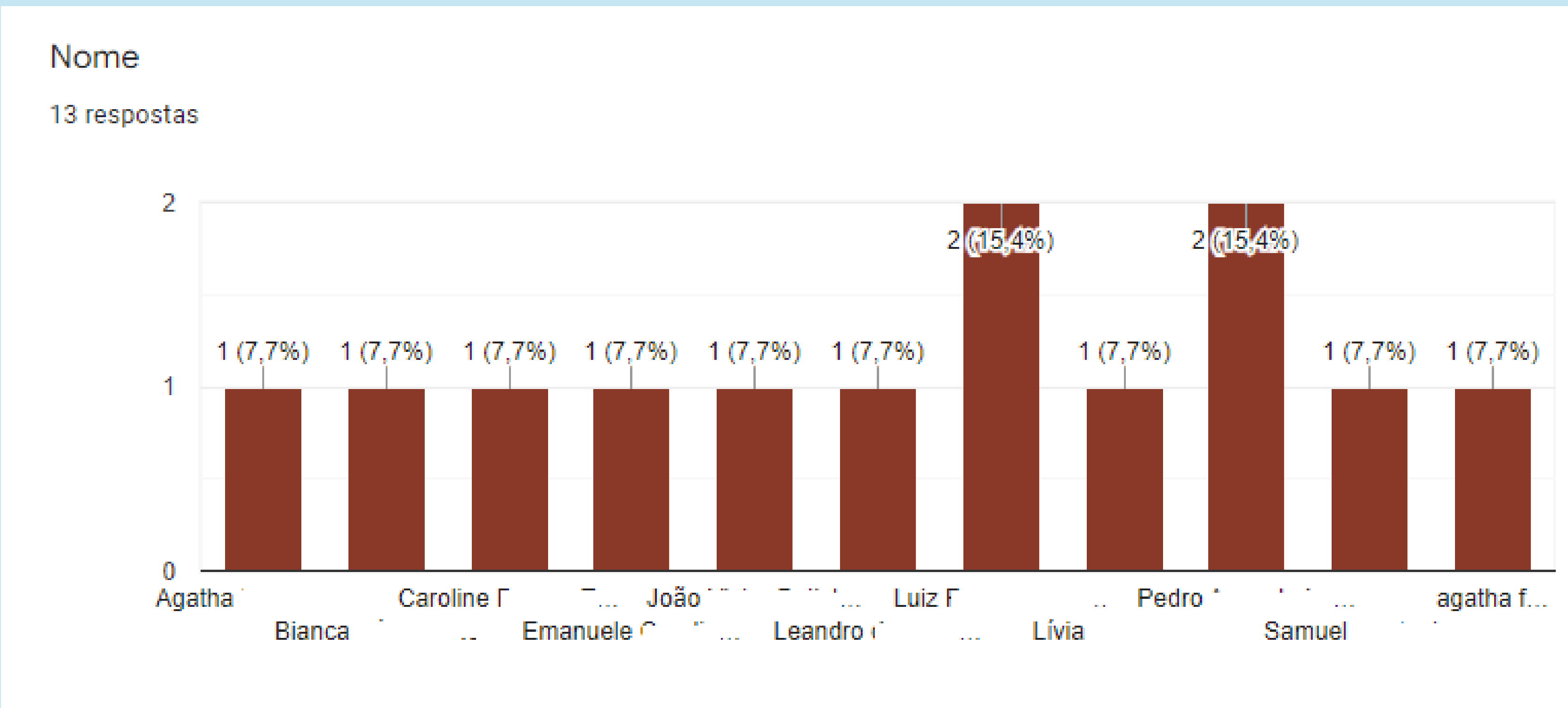
Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

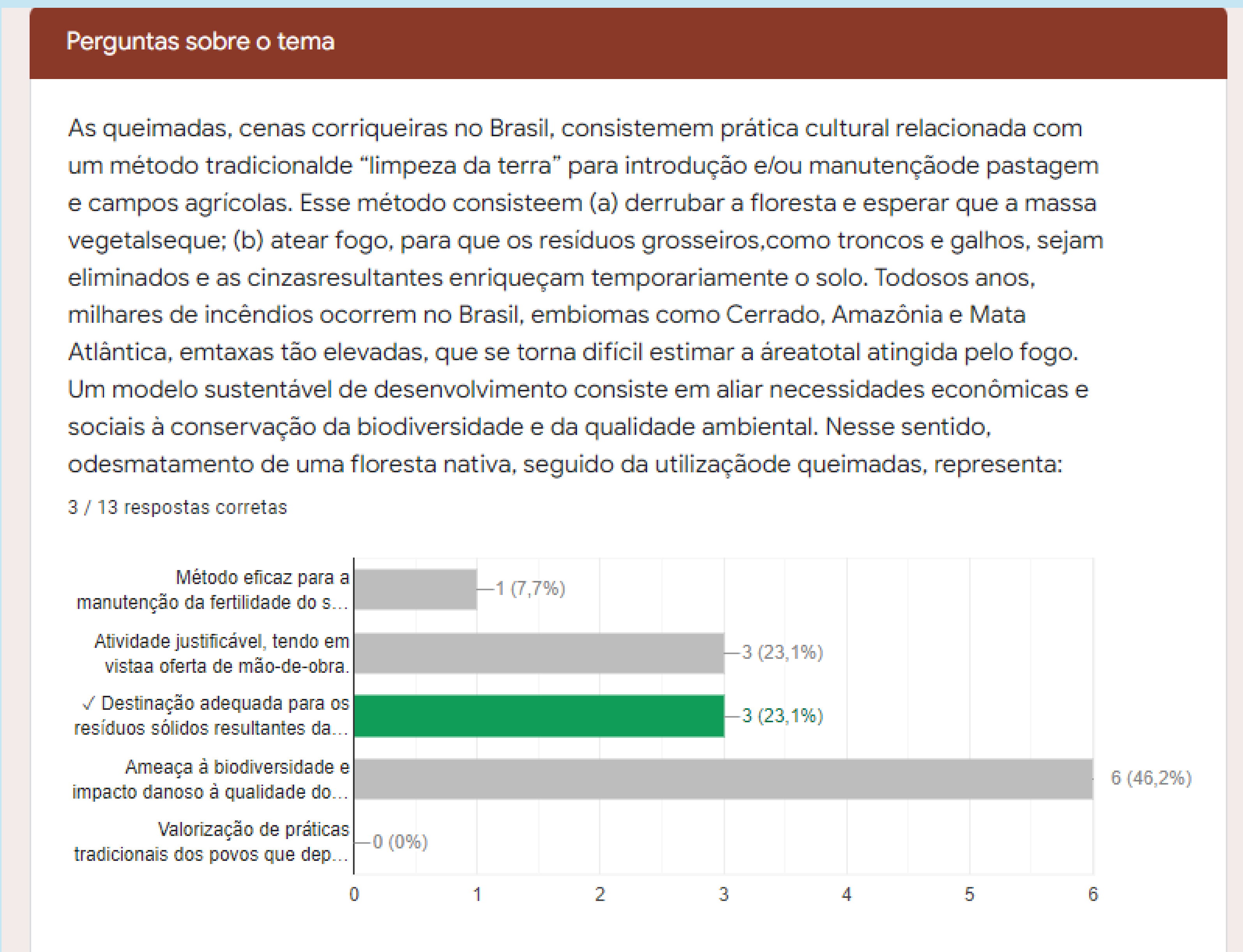


Google Formulário

Desenvolvimento

Exemplos de coletas de respostas do teste utilizado durante uma intervenção





Perguntas sobre o tema

As queimadas, cenas corriqueiras no Brasil, consistemem prática cultural relacionada com um método tradicionalde "limpeza da terra" para introdução e/ou manutençãode pastagem e campos agrícolas. Esse método consisteem (a) derrubar a floresta e esperar que a massa vegetalseque; (b) atear fogo, para que os resíduos grosseiros,como troncos e galhos, sejam eliminados e as cinzasresultantes enriqueçam temporariamente o solo. Todosos anos, milhares de incêndios ocorrem no Brasil, embiomas como Cerrado, Amazônia e Mata Atlântica, emtaxas tão elevadas, que se torna difícil estimar a áreatotal atingida pelo fogo. Um modelo sustentável de desenvolvimento consiste em aliar necessidades econômicas e sociais à conservação da biodiversidade e da qualidade ambiental. Nesse sentido, odesmatamento de uma floresta nativa, seguido da utilizaçãode queimadas, representa:

3 / 13 respostas corretas

Fonte imagem: https://docs.google.com/forms/d/1jHKUTqpLwLiB-N2KUHoG5BP3EyePbbvYGKvFTf12WIO/edit

Google Formulário



Considerações Finais

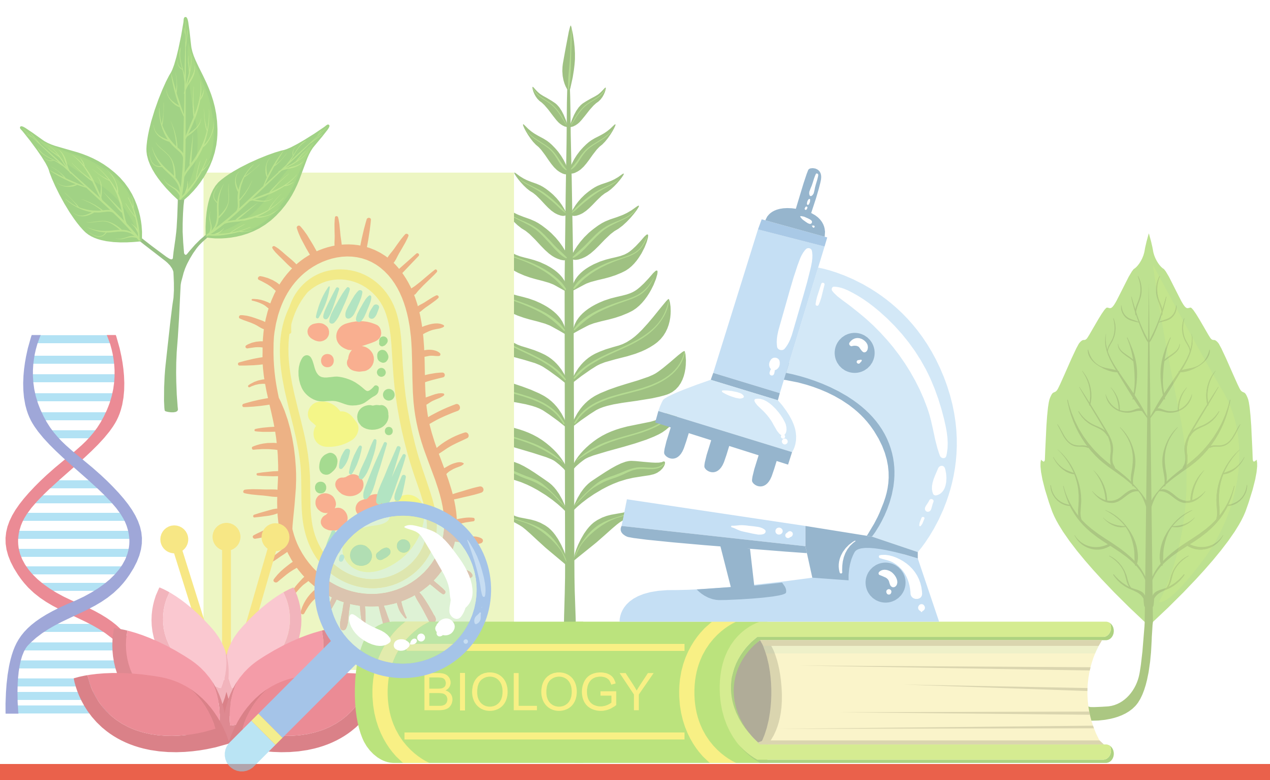
Após utilizar a plataforma é possível perceber que não existe dificuldade em acessar e usar todos os recursos disponíveis, sendo muito recomendada para todos os públicos da área da educação, variando desde mestres até os iniciantes na docência. Além da criação de provas e testes, ela é muito usada para receber feedbacks sobre aulas ministradas. Foi por esse motivo que os diversos alunos Pibidianos a vem usando, para conseguir uma resposta sobre o que há de errado em suas aulas e o que pode ser melhorado.

Portanto, pode-se concluir que a plataforma é um ótimo recurso para a educação, devido sua utilização ser muito fácil até mesmo para aqueles com dificuldades com tecnologias.

Fonte: https://docs.google.com/forms

Capítulo 4
KAHOOT

Autores:
Caio Manoel Vieira
Napoleão Zeituni Júnior



Kahoot



Caio Manoel Vieira e Napoleão Zeituni Jr.

Introdução

O Kahoot é uma plataforma digital com compatibilidade Android e IOS, além da possibilidade de acessá-la pelo próprio navegador. Tal plataforma permite a confecção de perguntas sobre algum tema de seu interesse, podendo ser perguntas de múltipla escolha e com mais de uma resposta correta, de verdadeiro ou falso, de resposta curta ou de Puzzle. E o diferencial desta plataforma é que ela pega alguns elementos de jogos, como por exemplo: pontos para aqueles que acertarem, e mais pontos para quanto menos tempo for necessário para selecionar a alternativa correta; há um placar de classificação, com destaque para os 3 melhores que ficam no “pódio” virtual. Isso acaba por "gamificar" a atividade, e fornece incentivos para a motivação da participação das pessoas/alunos (MEIRA; BLIKSTEIN, 2020)[1].

Fonte: https://fcmsantacasasp.edu.br/1o-oficina-de-revisao-de-conteudos-por-disputas-online-kahoot/



Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

[1] MEIRA, Luciano; BLIKSTEIN, Paulo (orgs). **Ludicidade, jogos digitais e gameficação na aprendizagem.** Porto Alegre: Penso, 2020.

Kahoot



Desenvolvimento — Cadastro

Etapa 1: Fazer Cadastro ou Login na Plataforma.

Passo 1: faça o login na plataforma ou crie uma conta.

Para isso, acesse o site https://create.kahoot.it/auth/login, e basta digitar o nome de usuário ou e-mail caso já possua um cadastro e clicar em "Fazer Login", ou ainda, o usuário possui a opção de fazer login clicando sobre alguns itens, como "Continuar com o Google".

Caso contrário, clique em Inscrever-se lá embaixo, para cadastrar sua conta na plataforma Canva!



Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

Kahoot



Desenvolvimento – Criação do Kahoot

Etapa 2 : Acessar o link do site para iniciar a criação do Kahoot.

Passo 1: copie e cole o link na barra de pesquisa.

Automaticamente, o usuário será direcionado para o endereço https://create.kahoot.it/creator que disponibilizará algumas opções para o usuário escolher de acordo com seu interesse a atividade a ser criada.

Passo 2: clique em Criar.



Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

Kahoot



Desenvolvimento – Criação do Kahoot

Passo 3: escolha o tipo de Kahoot

Neste passo, o usuário pode selecionar se quer um modelo já pré-editado para facilitar a sua criação em cima de slides, provas, entre outras opções, ou iniciar do zero criando perguntas no estilo Quizz. Para essa última opção, basta clicar em "Criar".



Passo 4: escolha o tipo de Pergunta

Agora, o usuário deve definir qual o tipo de pergunta ele pretende criar. Para isso, basta clicar em Tipo de Pergunta e selecionar, se quer "Quizz" ou "Verdadeiro e Falso".

Vale ressaltar que o plano gratuito disponibiliza apenas dois tipos de perguntas, sendo os dois já citados. Para ter acesso aos outros tipos (estrela do lado da pergunta), o usuário deverá fazer upgrade da plataforma, pagando um determinado valor.



Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

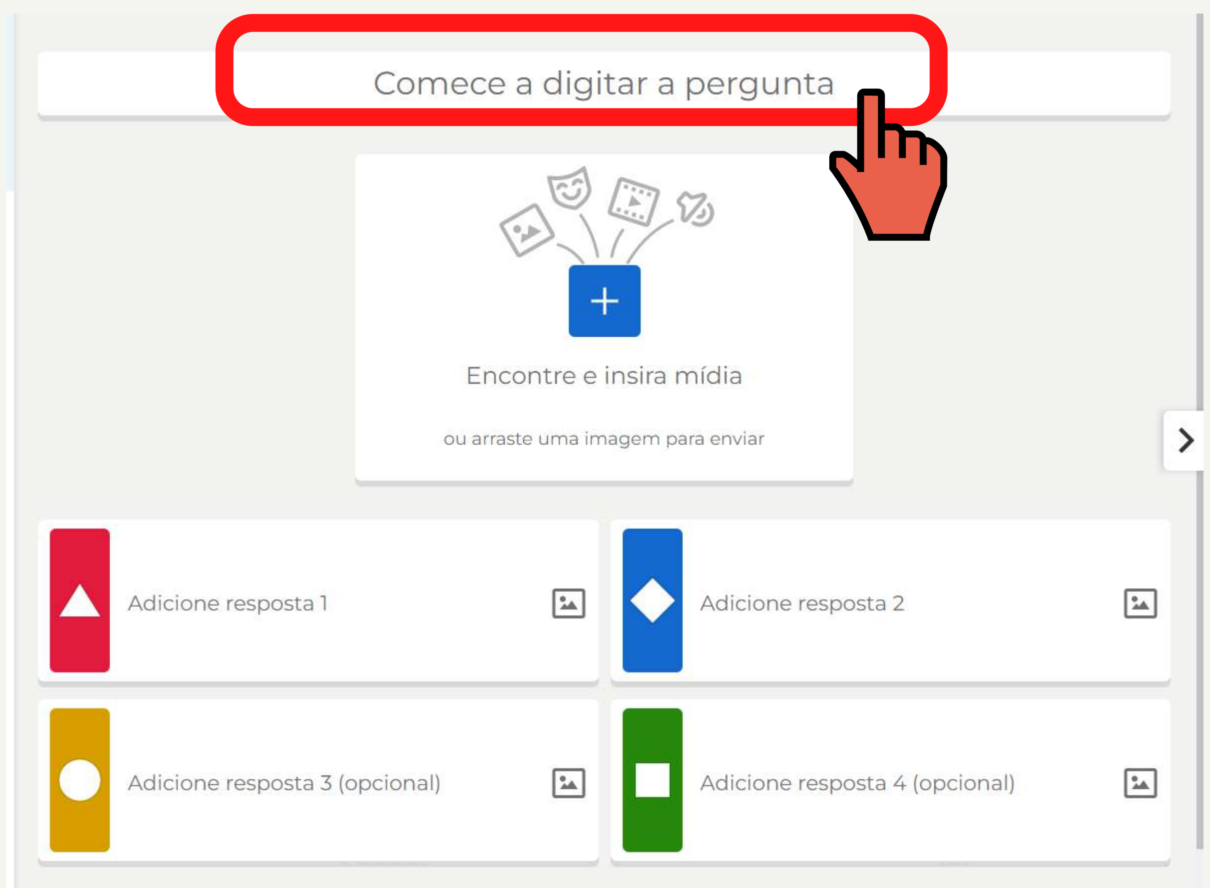
Kahoot



Desenvolvimento — Criação do Kahoot

Passo 5: Comece a criação, digitando a sua primeira pergunta.

Para isso, o usuário deverá clicar sobre o texto "Comece a digitar a pergunta" e deverá digitar o texto de seu interesse, com comando para o público que responderá a questão.



Passo 6: Se for de sua preferência, insira uma imagem na sua questão para orientar melhor o público sobre o que se trata.

Para isso, o usuário deverá clicar sobre o símbolo de "+" e selecionar uma imagem, seja do próprio dispositivo utilizado ou da internet com o link da imagem.



Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

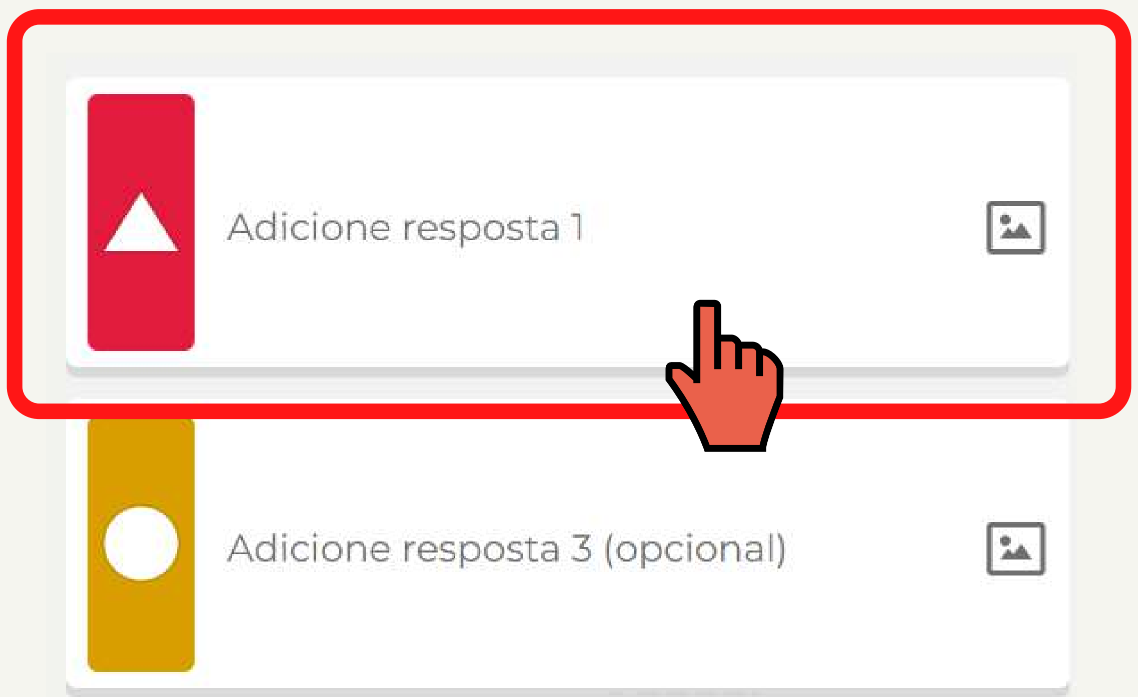
Kahoot



Desenvolvimento — Criação do Kahoot

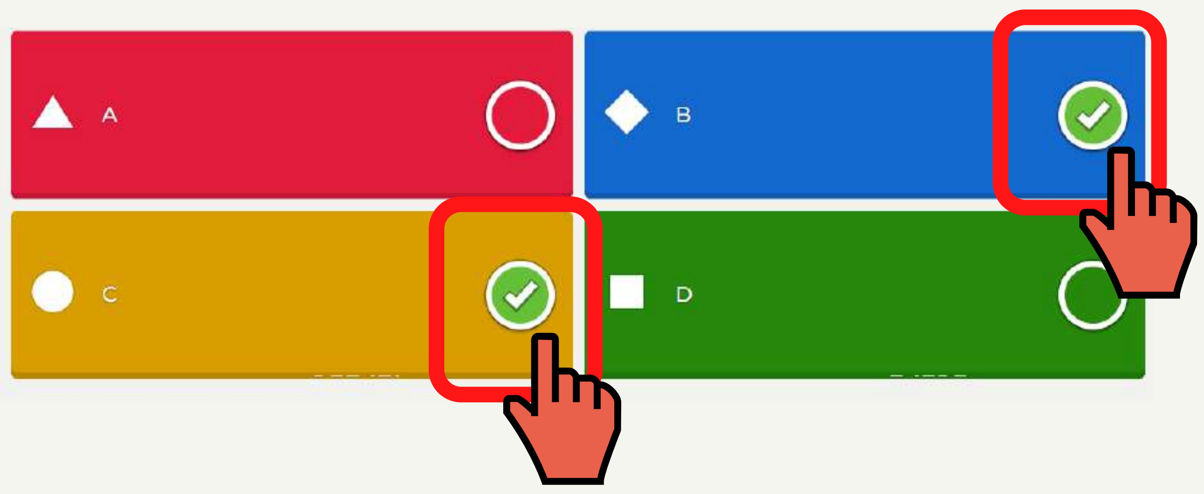
Passo 7: Selecione e digite quais as respostas que deseja colocar em sua questão, tanto incorretas, como aquela (s) correta (s).

Para isso, o usuário deverá clicar sobre o texto "Adicione resposta" e deverá digitar o texto de seu interesse, com resposta correta e incorreta.



Passo 8: Selecione quais as respostas que deverão ser constadas como corretas.

Para isso, o usuário deverá clicar sobre o círculo daquela (s) alternativa (s) que estiver correta para a Inteligência Artificial reconhecer no momento da efetuação da atividade.



Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

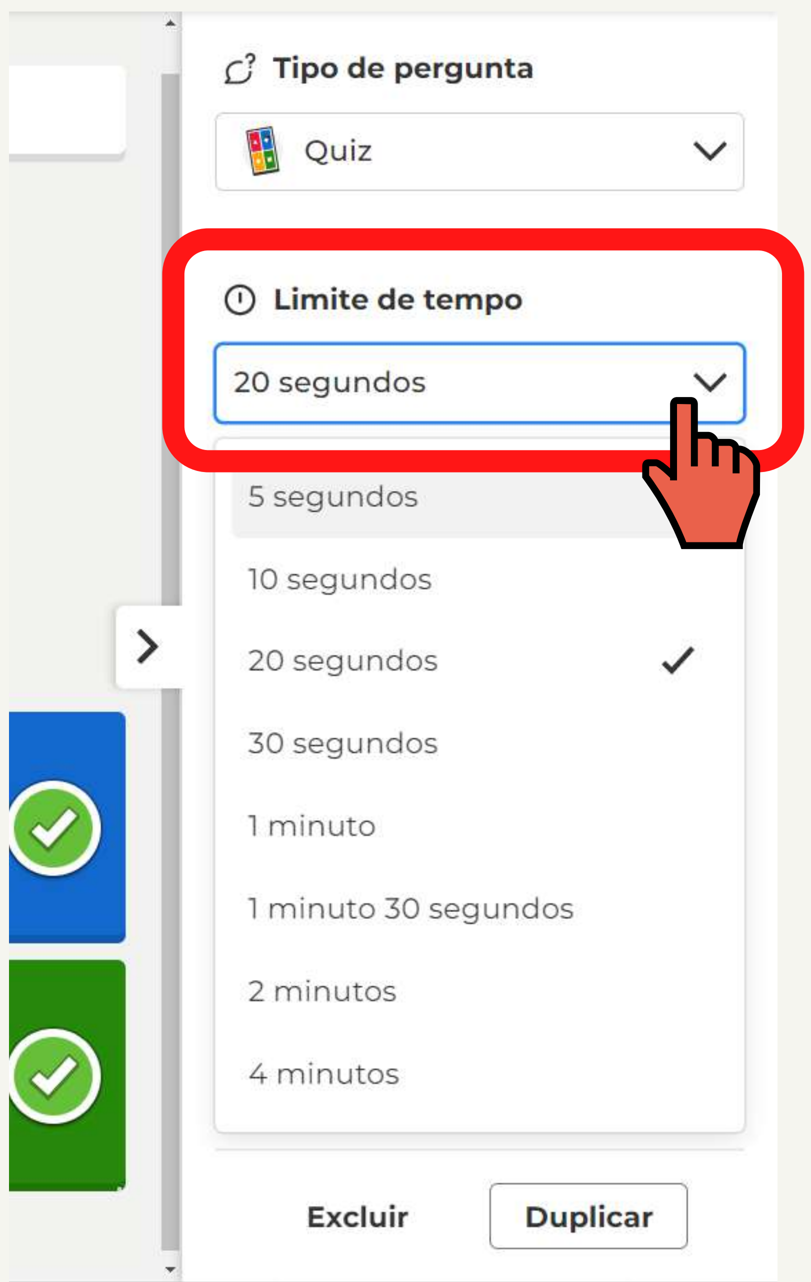
Kahoot



Desenvolvimento — Criação do Kahoot

Passo 9: Selecione o tempo limite para a escolha da resposta.

Para isso, o usuário deverá clicar em "Limite de tempo" e selecionar quantos segundos ou minutos serão necessários para que cada usuário consiga responder aquela devida pergunta.



Passo 10: Criar mais perguntas se for do interesse do(a) Professor(a).

Para isso, o usuário deverá clicar sobre "Adicionar Pergunta", sendo direcionado a uma nova página a ser editada, configurando novamente o que já foi explicado nos passos anteriores.



Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

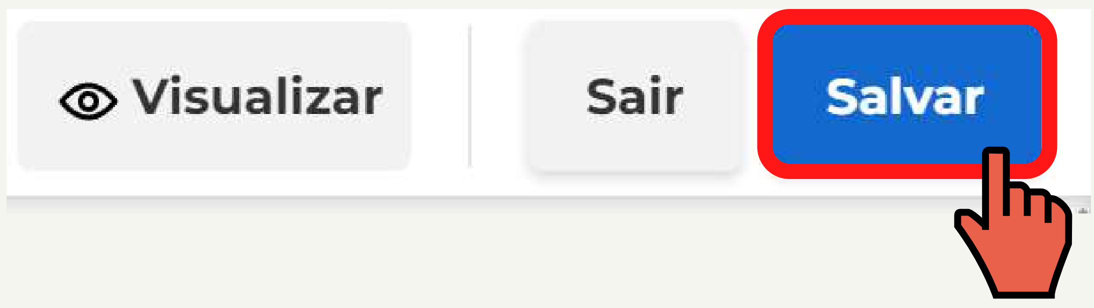
Kahoot



Desenvolvimento — Criação do Kahoot

Passo 11: Clique em salvar para concluir o seu Kahoot.

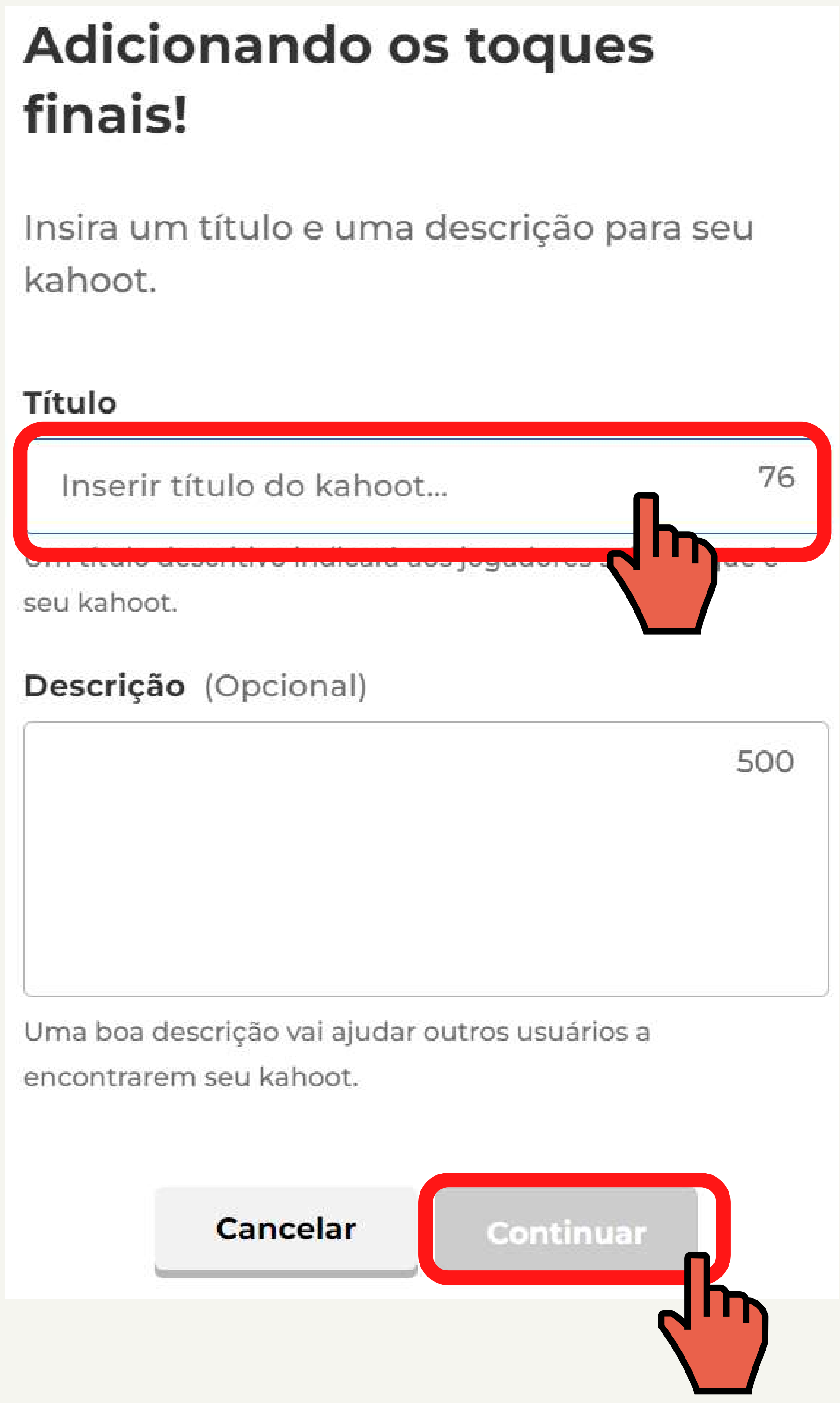
Para isso, o usuário deverá clicar em "Salvar" no canto direito superior da tela.



Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

Passo 12: Coloque um Título (obrigatório) em seu Kahoot e uma descrição (opcional).

Para isso, o usuário deverá clicar sobre "Inserir título do kahoot...", nomeando a atividade criada, e se quiser, uma breve descrição da sua atividade. Posteriormente, deverá clicar em "Continuar" para concluir.



Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

Kahoot



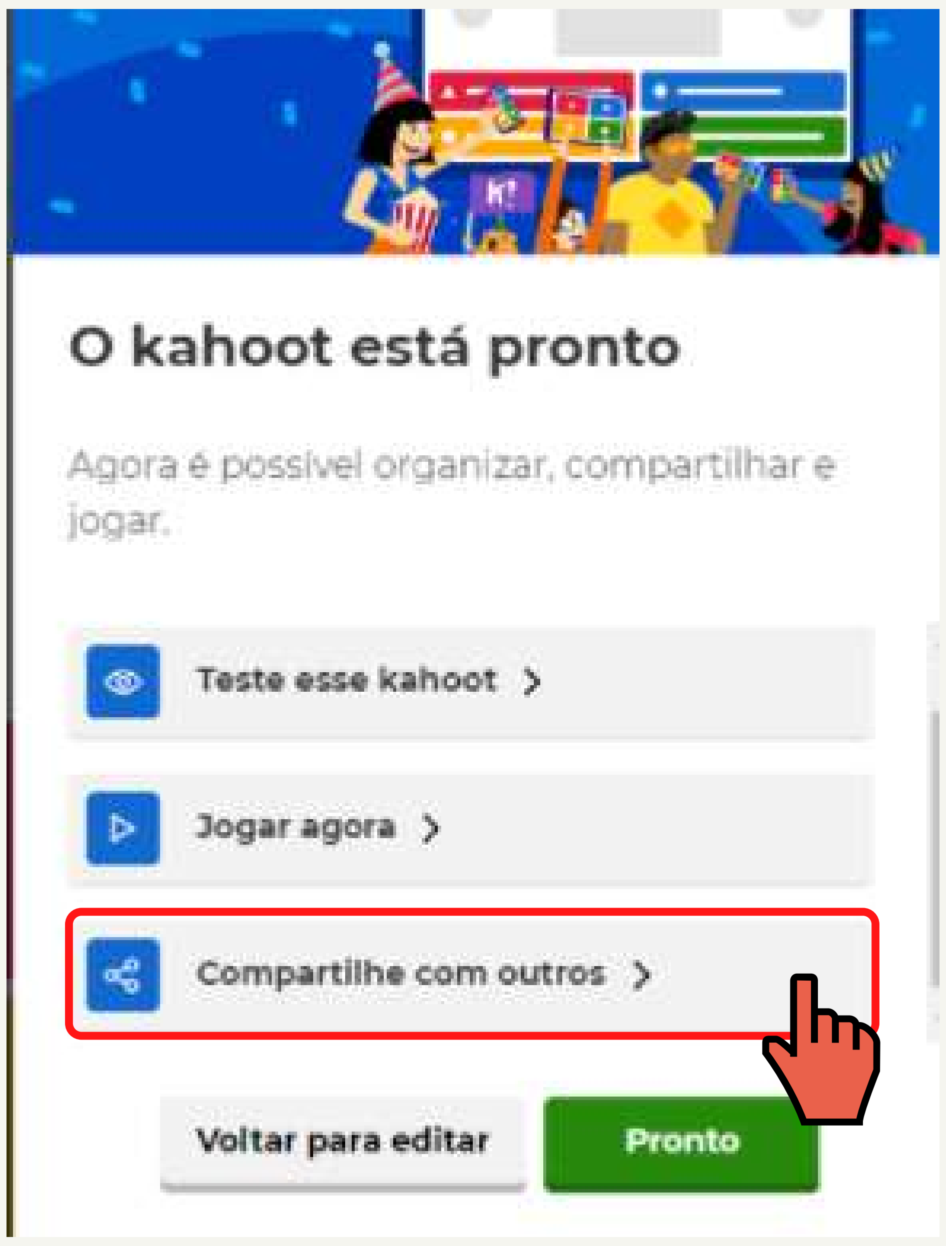
Desenvolvimento — Criação do Kahoot

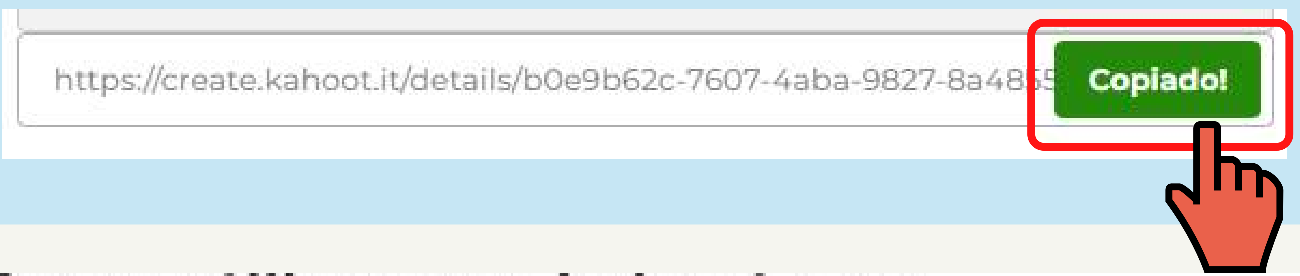
Passo 13: Finalize seu Kahoot.

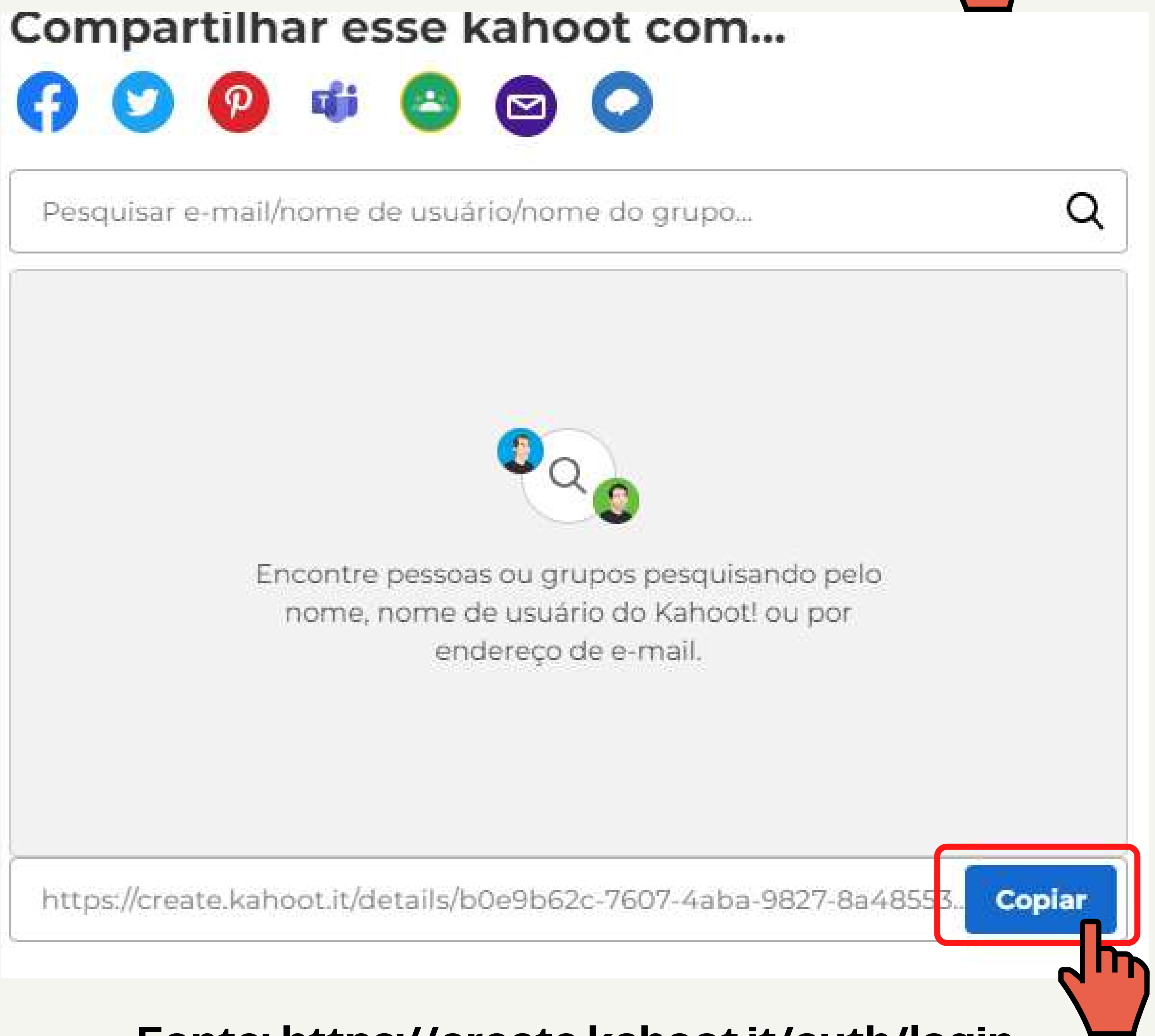
Para isso, o usuário deverá clicar em "Compartilhe com outros".

Passo 14: Copie o link e Compartilhe.

O usuário será direcionado para uma página onde constará o link para compartilhamento, e deverá copiá-lo, clicando em "Copiar". Se der certo, aparecerá "Copiado". Pronto, agora basta encaminhar o link para quem desejar!







Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

Kahoot



Considerações Finais

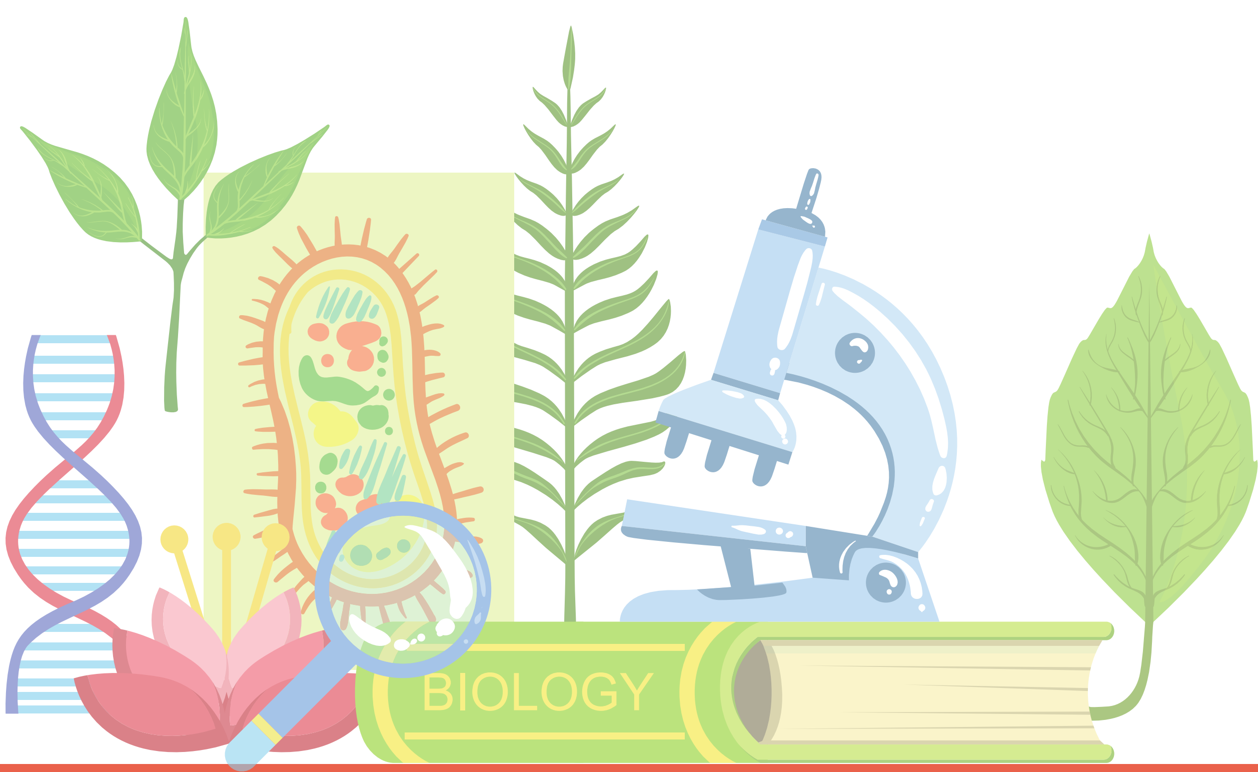
Agora, caro leitor, você já será capaz de participar, criar e utilizar os principais itens da plataforma Kahoot. Esta plataforma poderá ajudar muito na elaboração de atividades, sejam elas diagnósticas ou avaliativas. Devido ao fato de possuir vários elementos dos games, eles podem funcionar como um atrativo para aumentar o engajamento e participação dos alunos nas aulas. Isso se deve, em especial, pelo placar de pontos que pode estimular a competitividade, e para ter uma das maiores notas, os alunos precisarão estudar. Essa plataforma foi muito utilizada nas intervenções do Pibid, pois além de ser dinâmica, estimula a concentração e raciocínio rápido dos alunos.



Fonte: https://create.kahoot.it/auth/login

Capítulo 5
MENTIMETER

Autores:
Helena Martins Oliveira Guimarães
Luiza Consoli Paciullo



Mentimeter



Introdução

O Mentimeter é uma plataforma utilizada para criar e compartilhar apresentações interativas que permite a interação em tempo real entre os apresentadores e o público: tornando as reuniões agradáveis, envolventes e inclusivas.

Contém ferramentas de perguntas personalizáveis, questionários, feedback, enquetes/votações, nuvem de palavras, ranking, entre outros recursos que são compartilhados através de um código gerado pelo apresentador.

Mentimeter



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR

Mentimeter

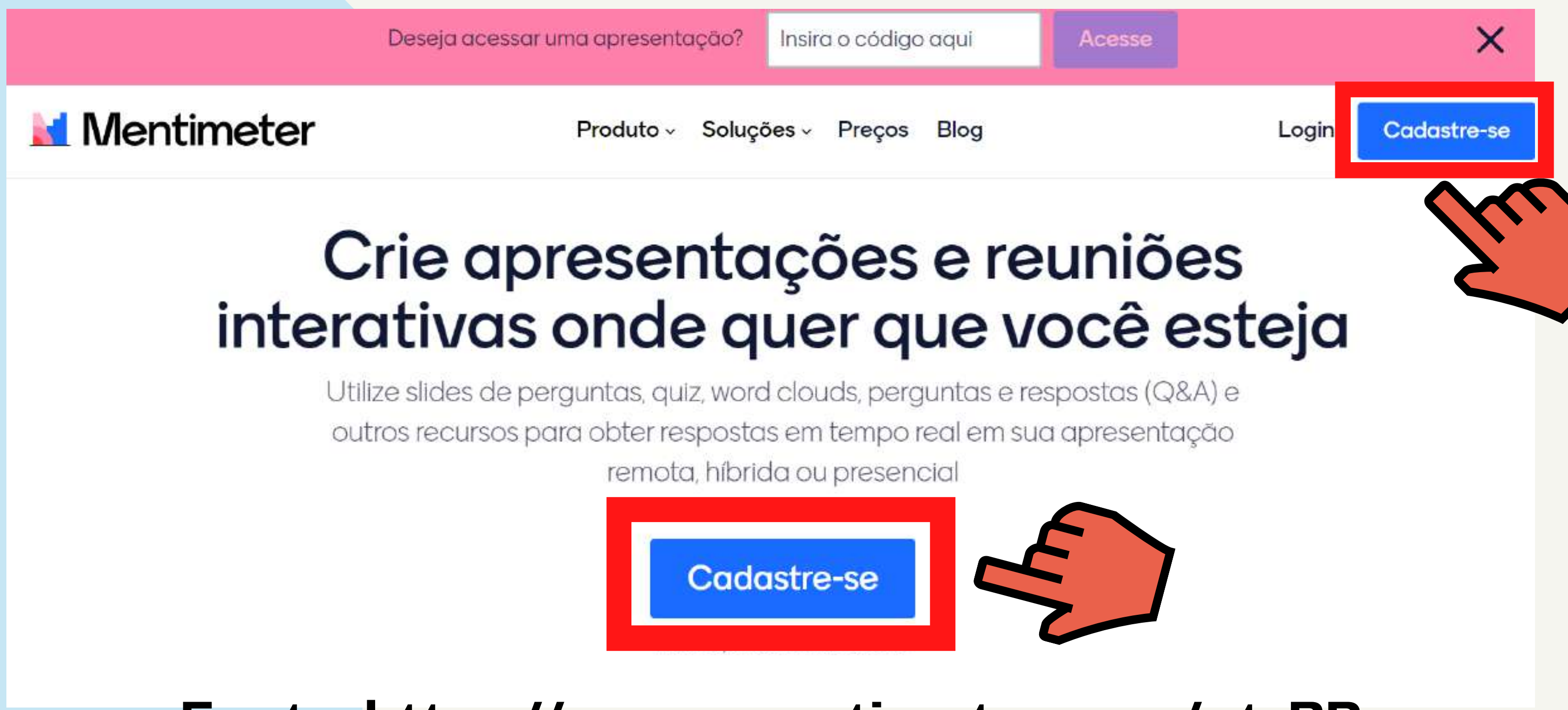


Desenvolvimento

Etapa 1:

Passo 1: Cadastro

Clique para realizar um cadastro com seu e-mail ou vincule com sua conta Google ou Facebook.



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR

Passo 2: Senha

Escolha uma senha confiável e que você vá lembrar.



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR



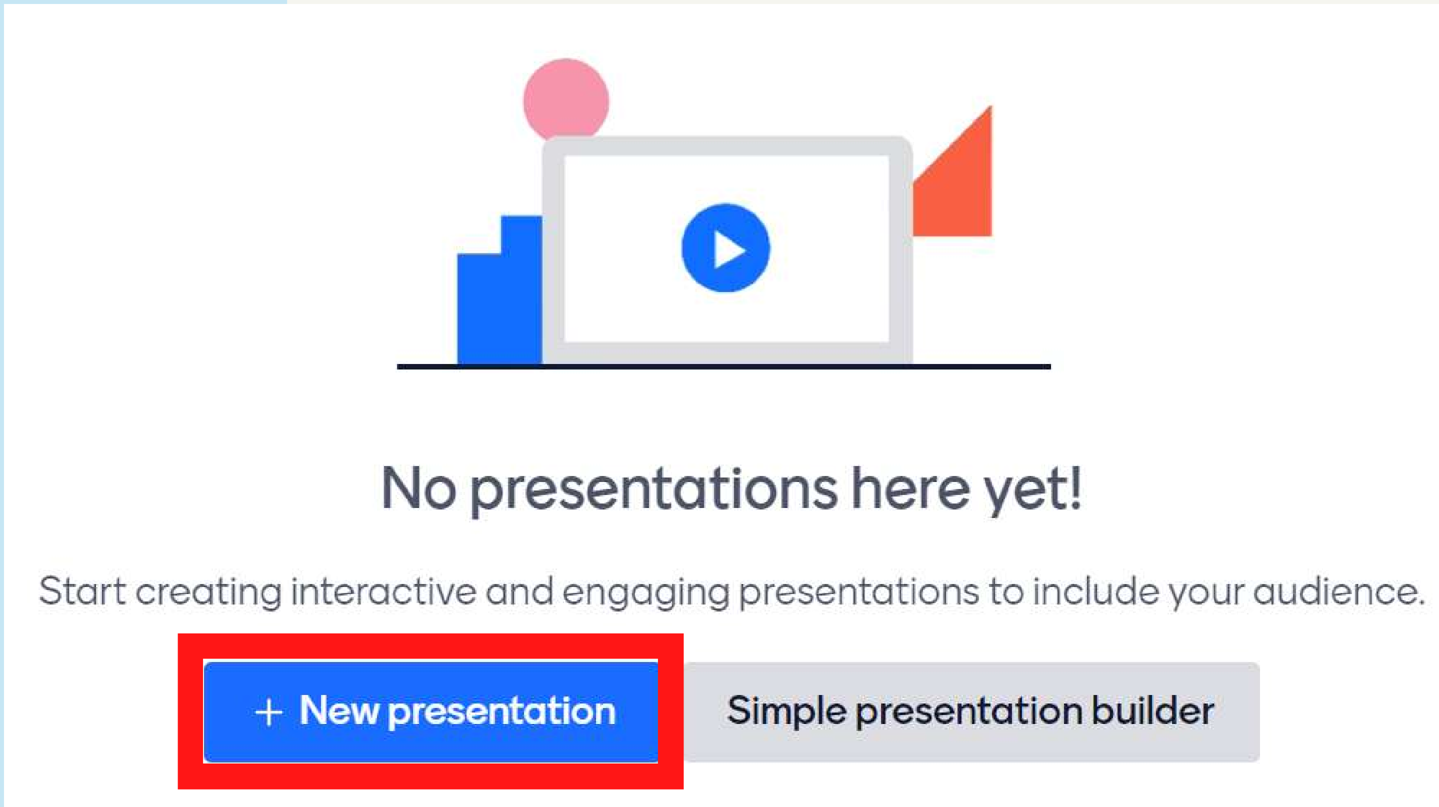
Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR

Mentimeter



Desenvolvimento

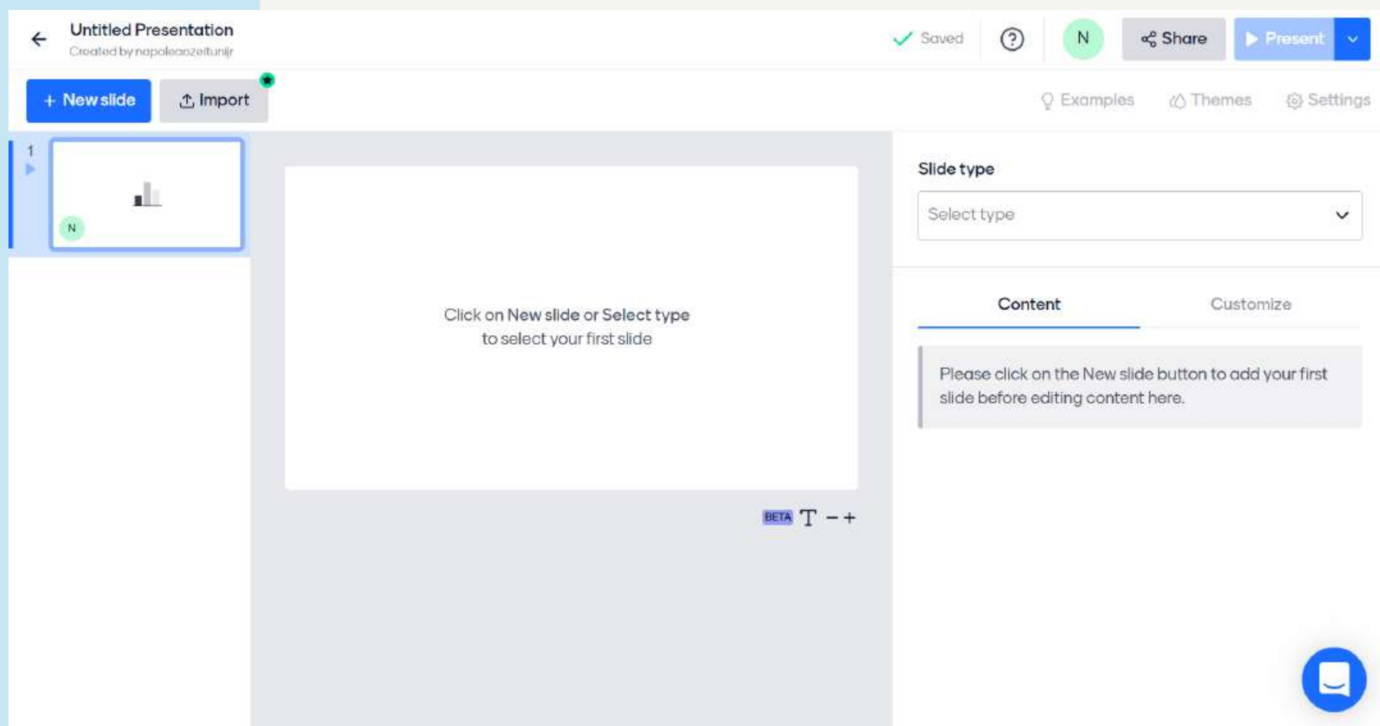
Etapa 2:



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR

Passo 1: Primeira Apresentação

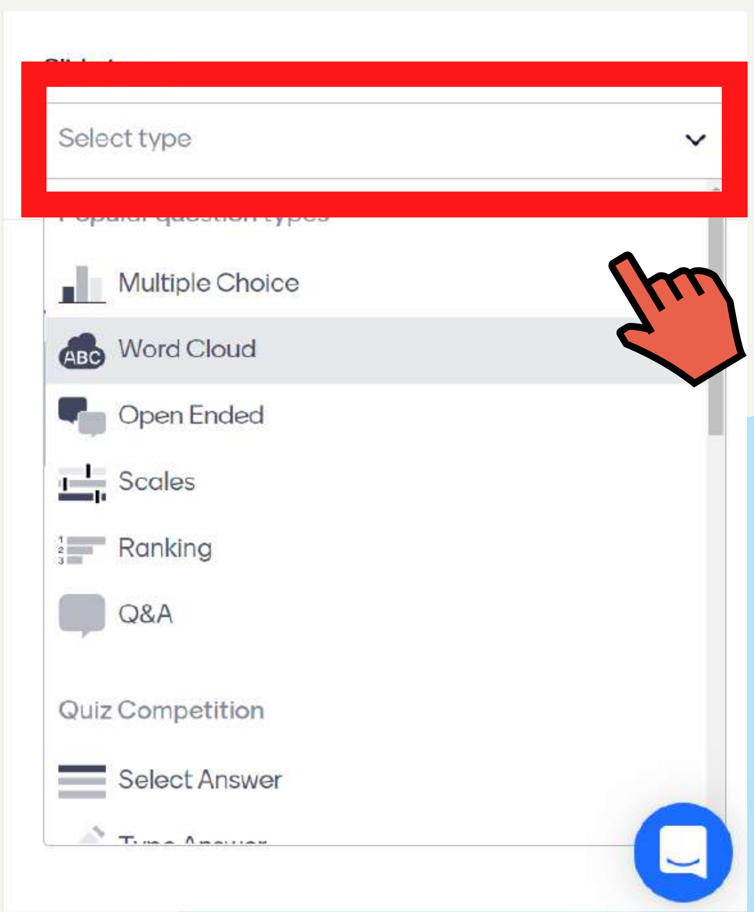
Feito o cadastro, pode-se começar a criar uma apresentação na opção “New presentation”.



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR

Passo 2: Criando

Automaticamente o editor será levado para a tela inicial de apresentações, cujo deverá focar no painel à direita da tela.



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR

Passo 3: Painel de Recursos

É nele que poderá ser escolhido o tipo, as opções de editar conteúdo e customização da pergunta.

Mentimeter

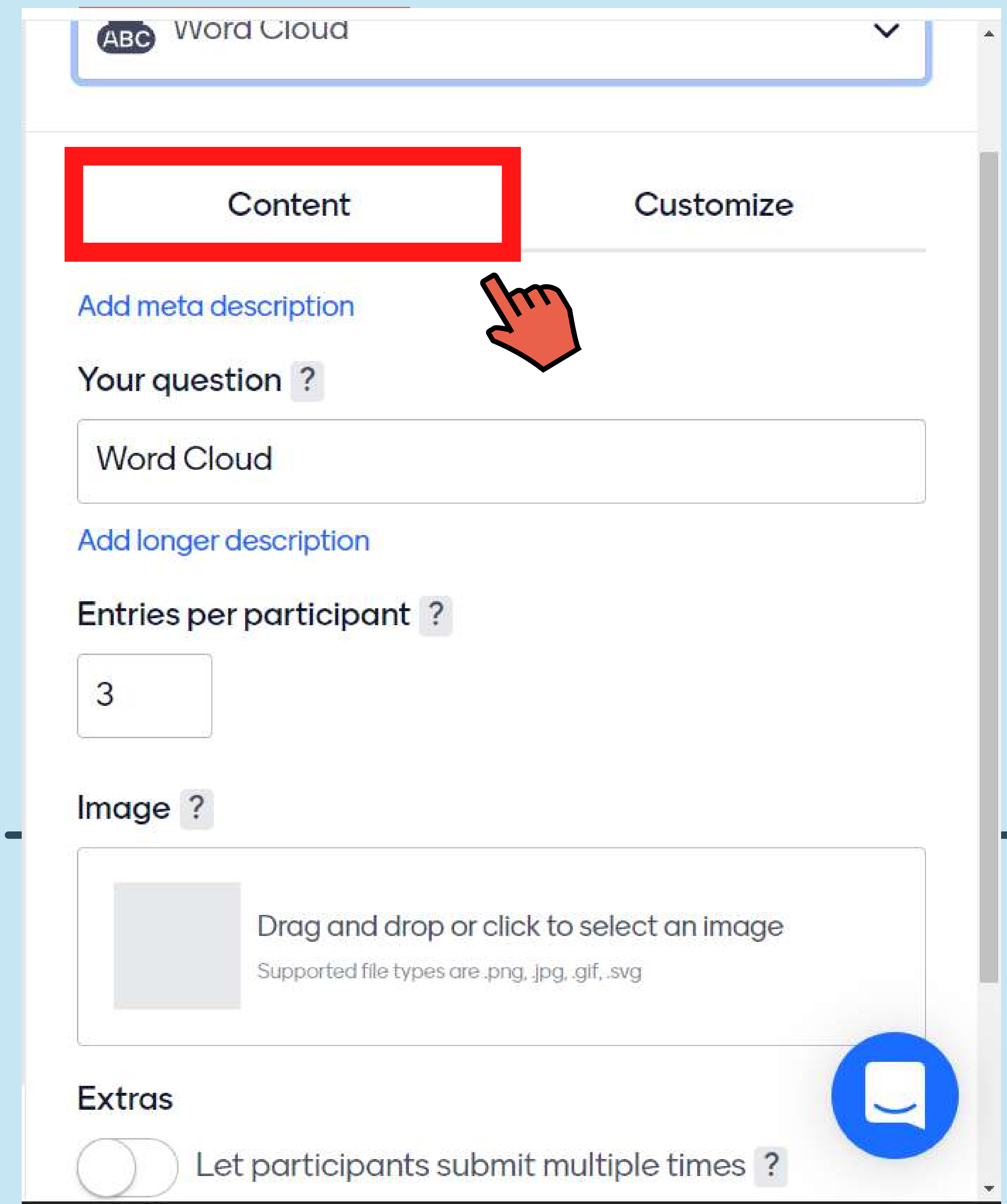


Desenvolvimento

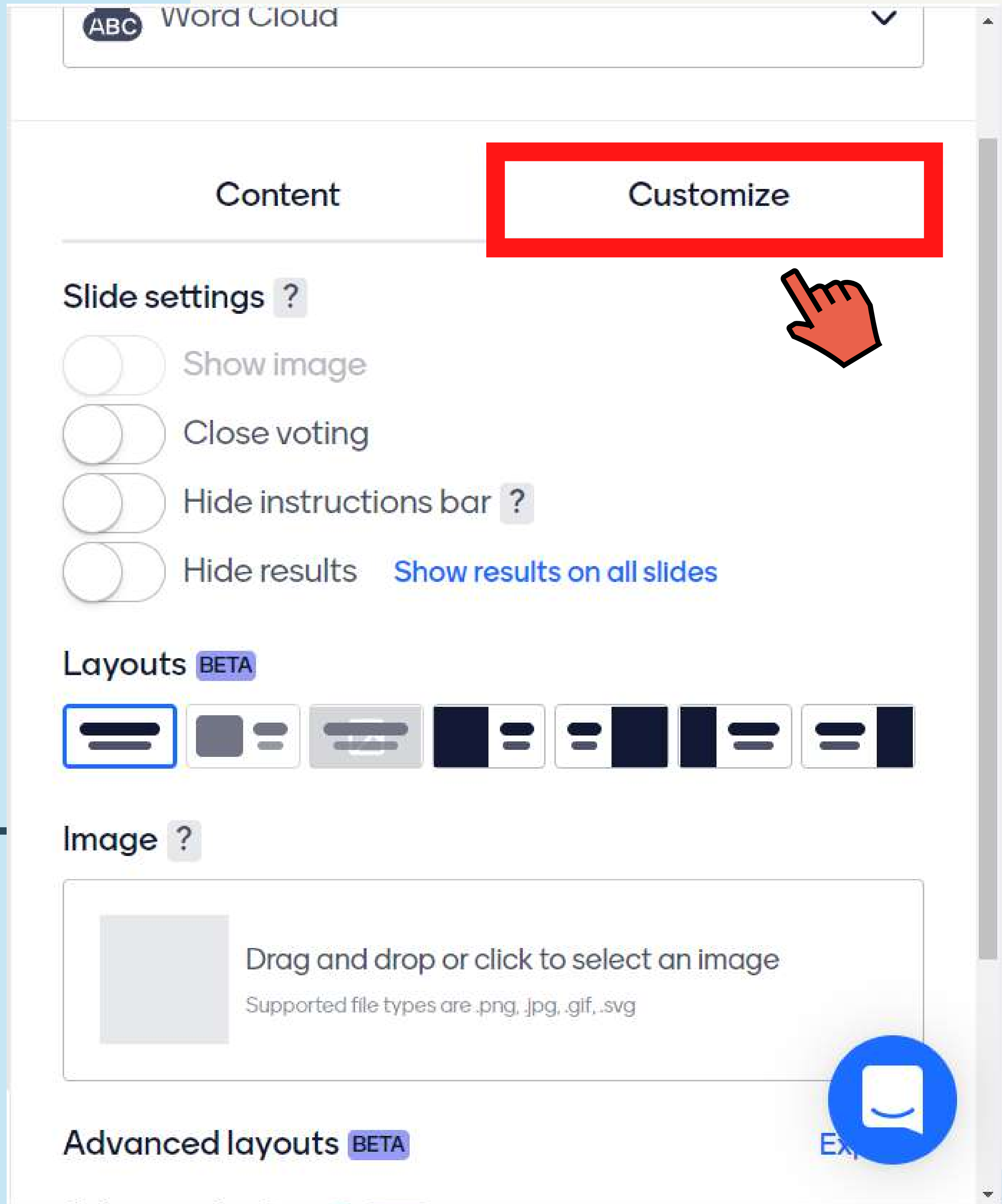
Etapa 2:

Passo 3: Painel de Recursos

É nele que poderá ser escolhido o tipo, as opções de editar conteúdo e customização da pergunta.



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR



Mentimeter

Desenvolvimento

Etapa 3:

Passo 1: Adicionar mais Slides

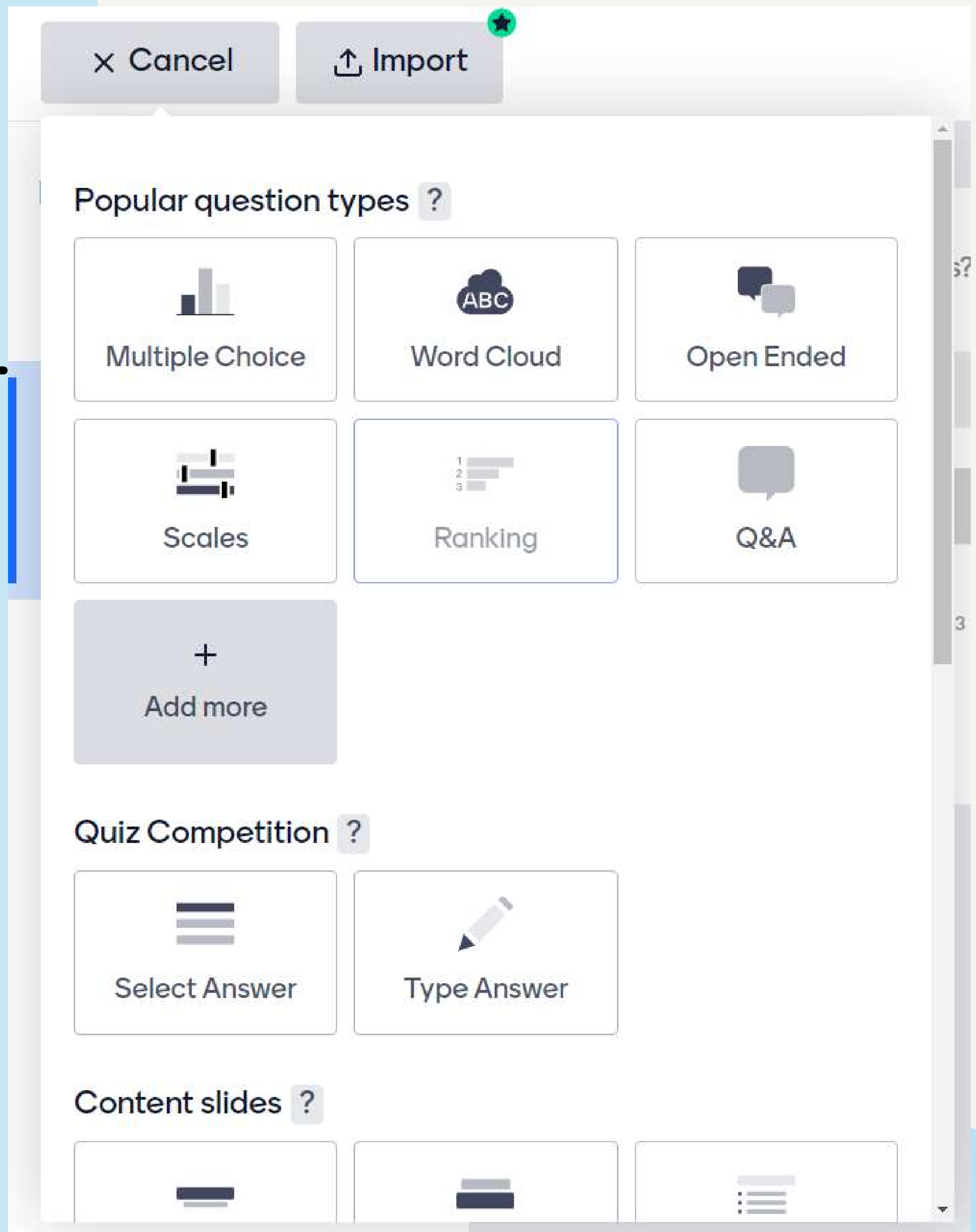
Para apresentar suas perguntas é necessário adicionar outros slides de questões a sua apresentação clicando em "+New slide".



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR

Passo 2: Selecionar o tipo de slide

Ao se adicionar um novo slide, já é sugerido ao usuário que selecione o tipo de slide.



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR

Passo 3: Repita o processo

Repita o processo até que se finalize todos as atividades desejadas.

Mentimeter



Desenvolvimento

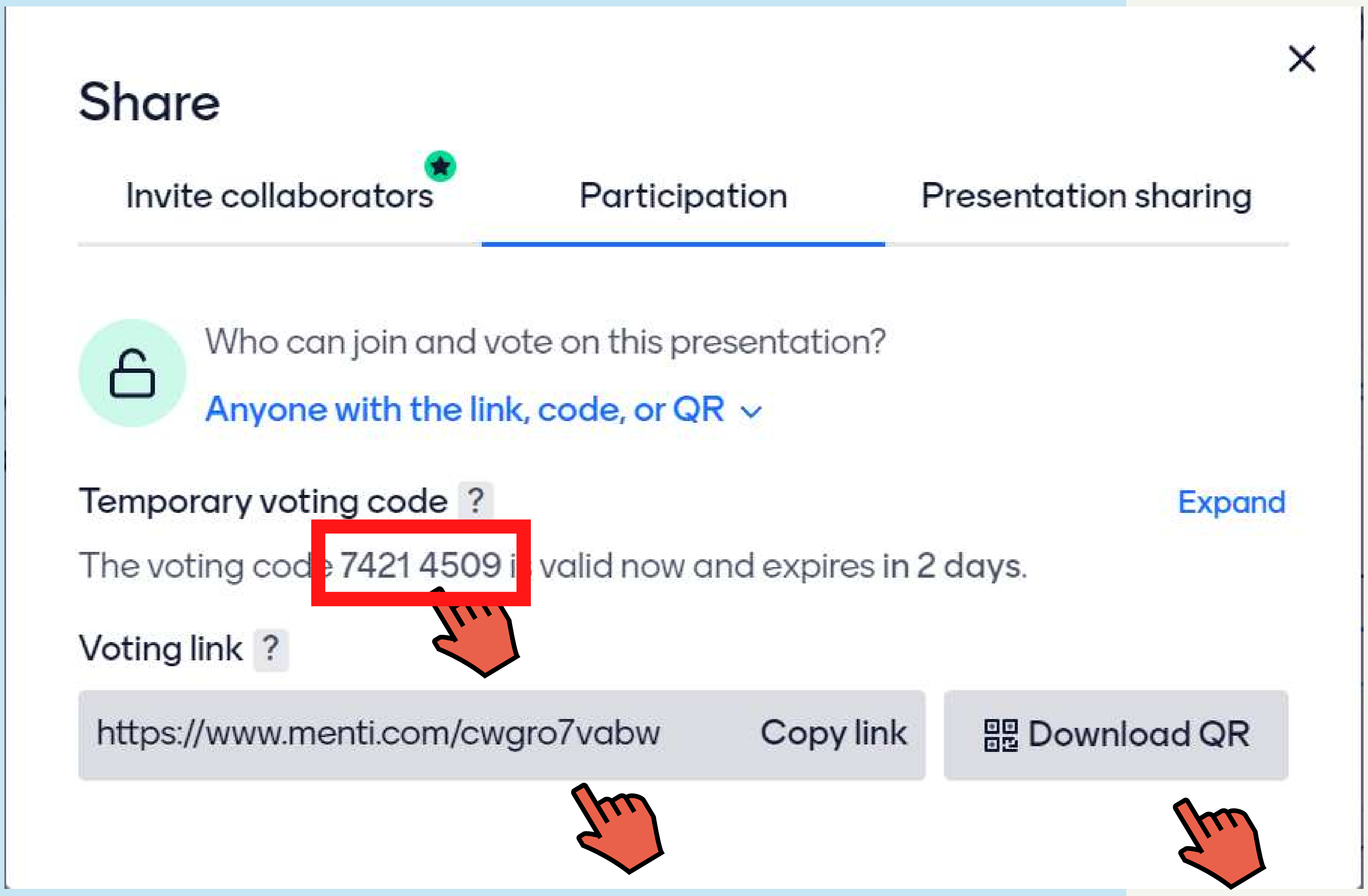
Etapa 4:

Passo 1: Compartilhe seu Mentimeter

Após a finalização de todas as perguntas, deverá ser compartilhado um QR Code, link ou código de acesso. Isso se dará ao clicar primeiramente em "Share".



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR



Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR

Mentimeter

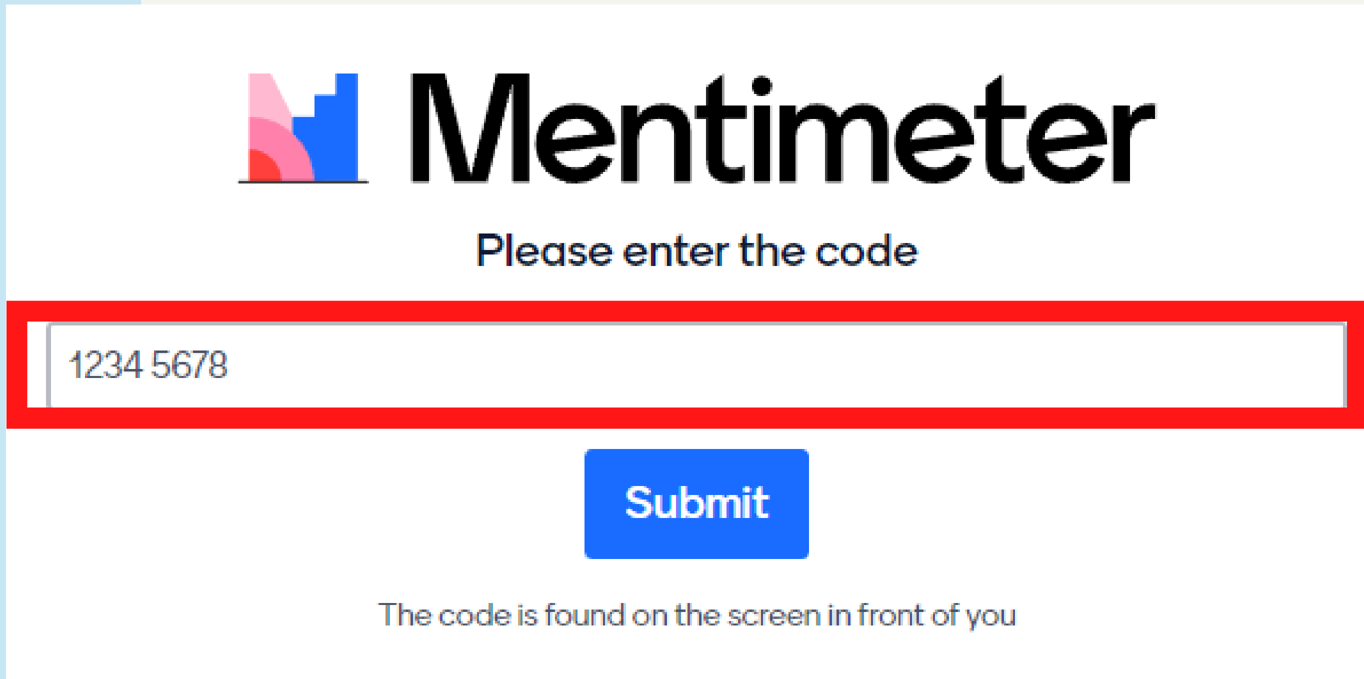


Desenvolvimento

Etapa 4:

Passo 2: Código de Votação

Caso prefira utilizar o código de votação, além de ser repassado a sequência numéria, também deverá ser compartilhado o link https://www.menti.com/, onde deverá ser inserido esse código para participar do Mentimeter criado.



https://www.menti.com/

Passo 3: QR Code e link

Caso prefira utilizar esses dois métodos, os alunos já serão redirecionados ao mentimeter criado sem a necessidade de inserir o código de votação.

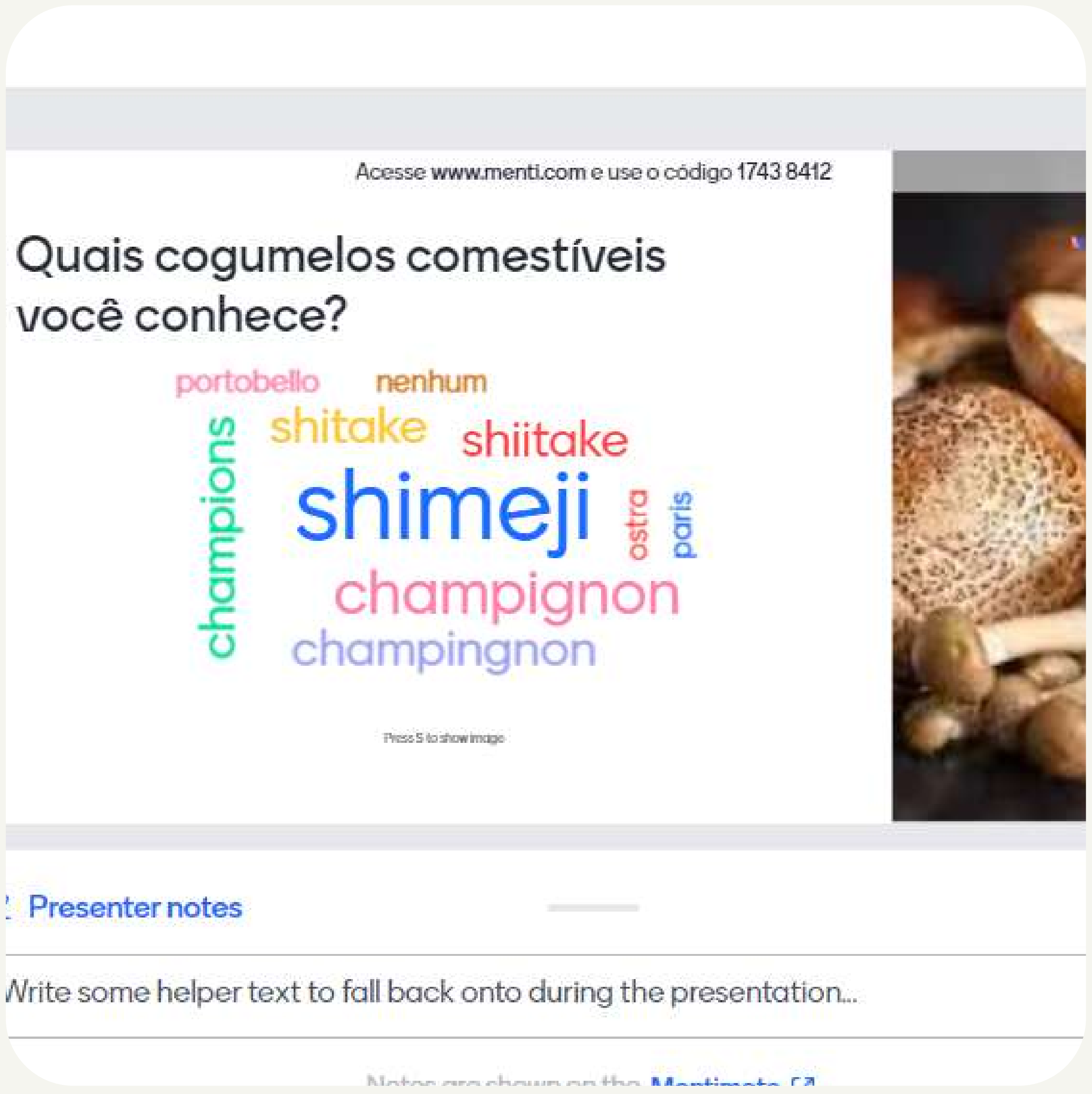
Mentimeter



Considerações Finais

O Mentimeter permite que líderes de palestras, eventos, oficinas e outros tipos de reuniões formais e informais se envolvam com o público, oferecendo ferramentas fáceis de usar para tornar as apresentações interativas e interessantes devido sua amplitude de ferramentas.

A descrição e o passo a passo contidos neste guia de ferramentas digitais permite ao leitor explorar e utilizar o aplicativo de maneira simples, com o intuito de inserir ferramentas digitais nas suas aulas, tirando ela da monotonia das aulas expositivas tornando-a mais atrativa para os alunos.

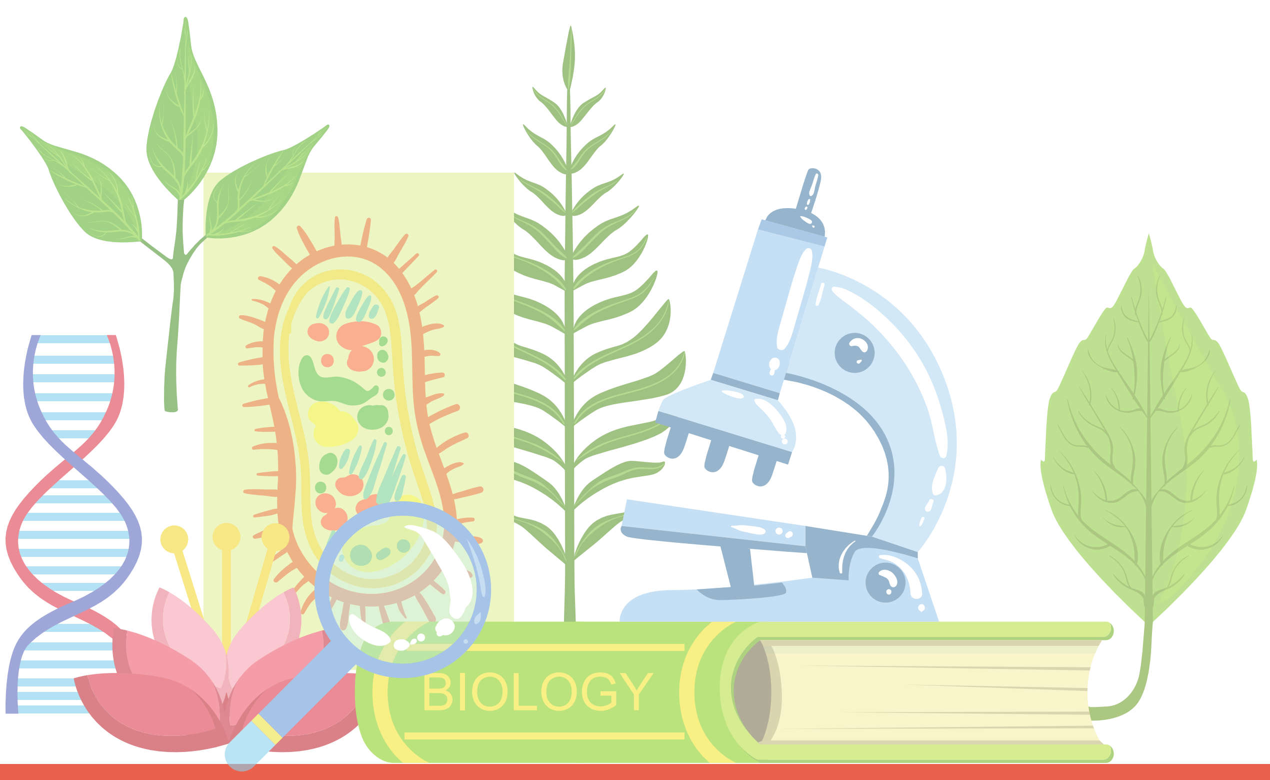




Fonte: https://www.mentimeter.com/pt-BR

Capítulo 6
Padlet

Autores:
Gabriela Castro
Geovana Chaves



Padlet



Introdução

Recurso para construção de mural virtual, on-line, colaborativo e gratuito; possibilita aos usuários curtir, comentar e avaliar as postagens de materiais publicados no mural, além de compartilhar com demais usuários para visualização ou edição do mesmo. Ferramentas como o Padlet, que possuem caráter associativo, promovem a participação coletiva dos indivíduos, colaborando para discussões e interações entre ideias e culturas diferentes; além de promover também uma dinâmica de aprendizado diferente das comumente utilizadas .

Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet

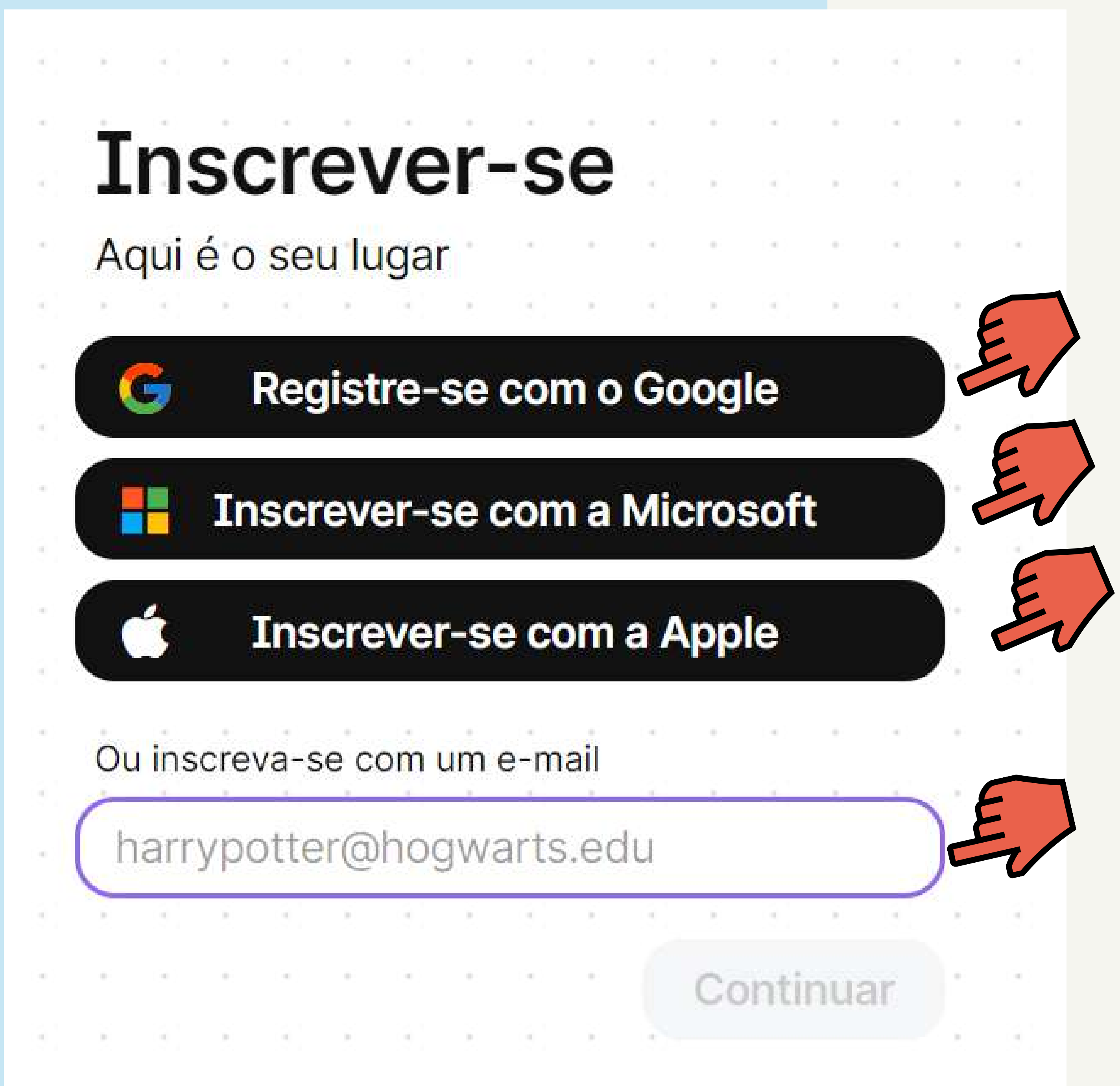


Desenvolvimento

Etapa 1: Criar uma conta

Passo 1: inscrever-se

Acesse o link (https://padlet.com/dashboard) e escolha a forma que deseja para acessar a plataforma, ela permite criar um usuário ao informar um e-mail e senha ou se inscrever com contas Google, Microsoft e Apple. Selecione a opção que deseja e após isso entre na ferramenta.



Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet

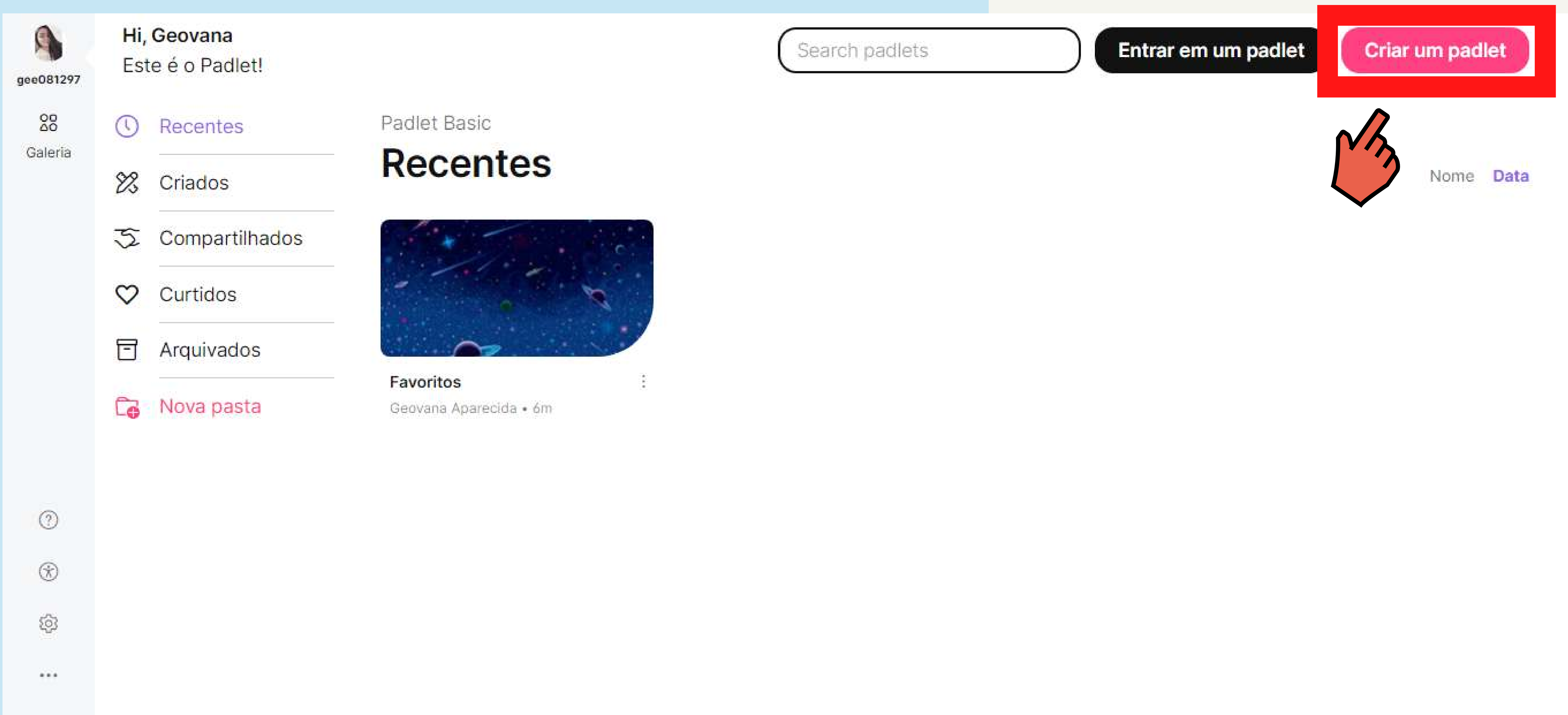


Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 1:

Ao acessar a página inicial da plataforma, clique na opção ‘Criar um padlet’ na lateral superior direita.



Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet

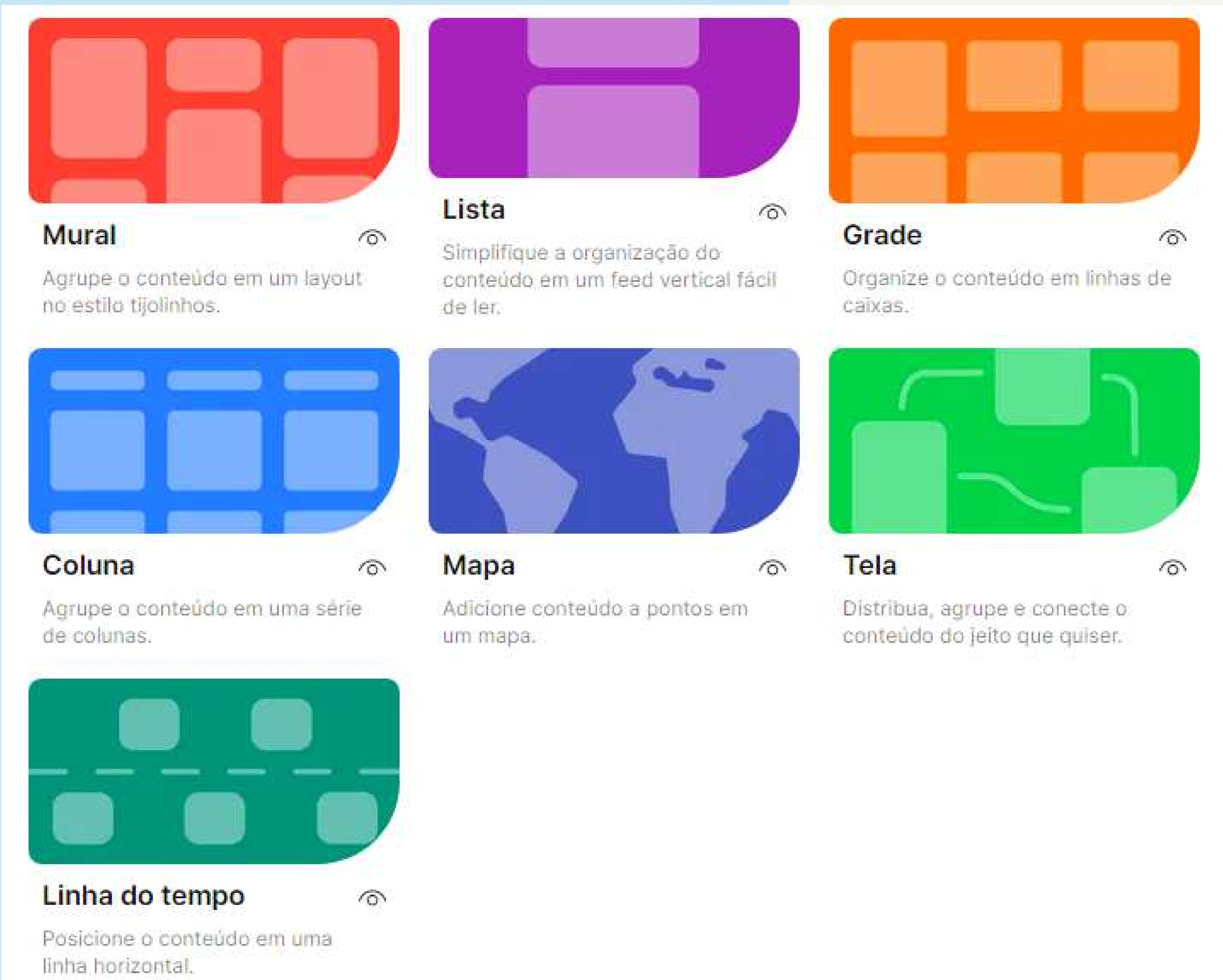


Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 2:

É disponibilizado vários layouts, que são modelos de organização do mural. Escolha o modelo que deseja criar, e clique em 'Selecionar'.



Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet



Desenvolvimento

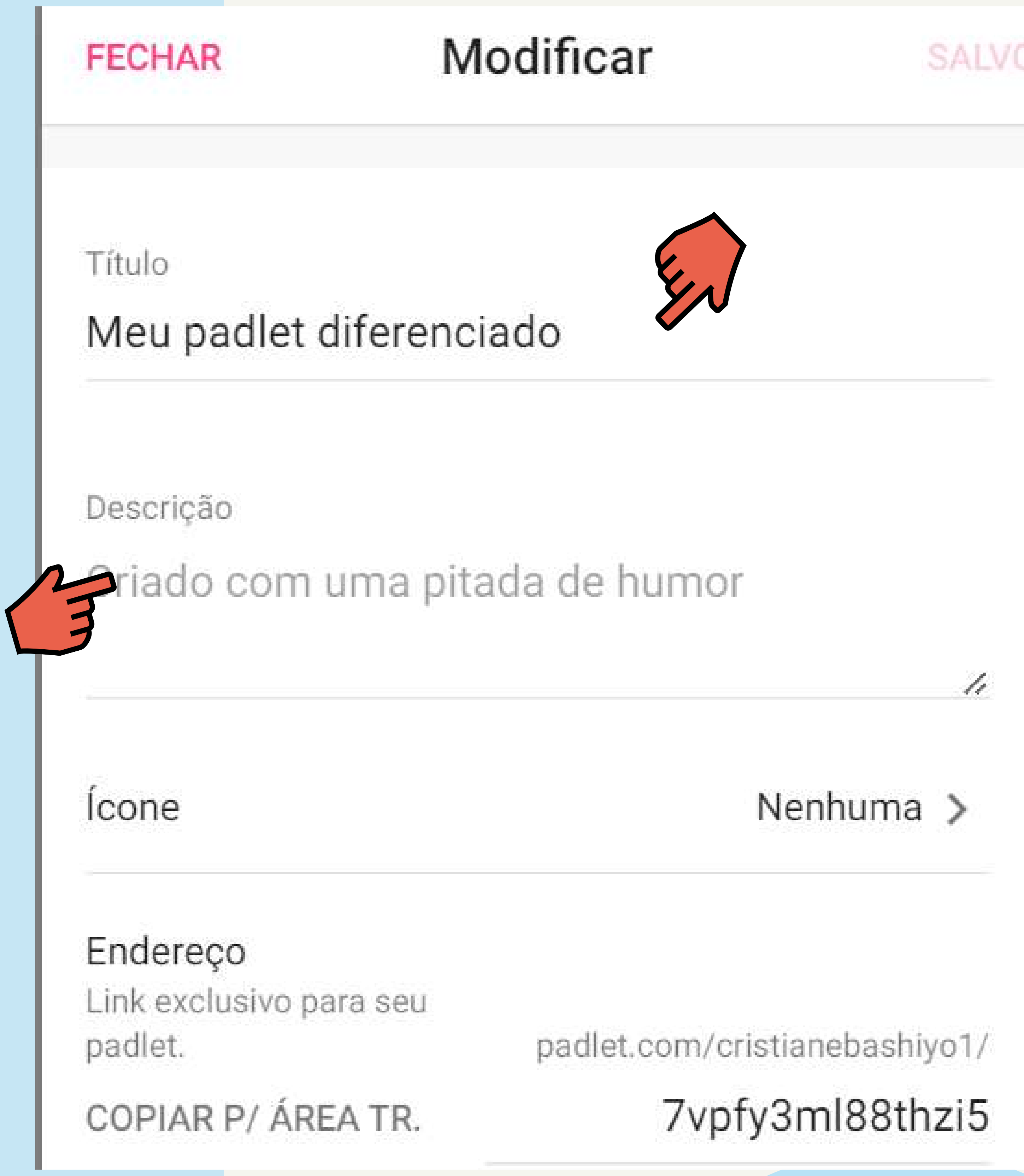
Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 3:

Ao selecionar uma opção, abrirá uma barra na lateral direita com as seguintes informações:

- Titulo
- Descrição
- O tipo de papel de parede da sua escolha;
- O tema (cor da postagem e estilo da fonte);
- Ícones do mural;
- A opção Postando (que permite o nome do autor de cada postagem e os comentários de espectadores);
- Etiquetas (que funcionam como palavras-chaves) e o endereço do material

Ao terminar de preencher os dados clique em 'próximo'.



Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet



Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 4:

Clique no ícone "+", no canto inferior do quadro, para adicionar os conteúdos que você deseja.
Tal conteúdo pode conter : texto, imagem, vídeo, entre outras opções.



Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet

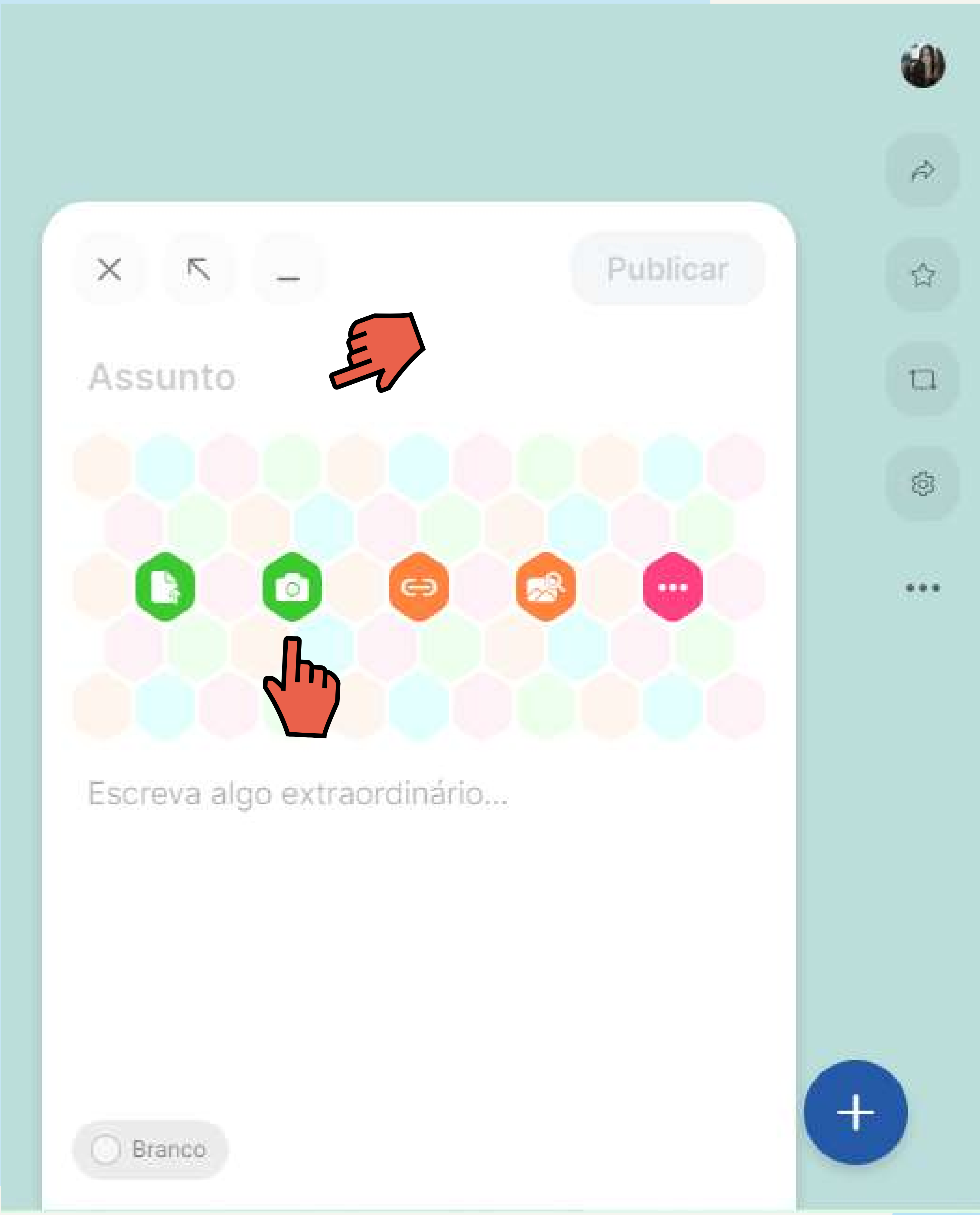


Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 5:

É necessário um título para o item, links e fotos; clique nos ícones oferecidos e será permitido que seja insirado vários tipos de conteúdo.



Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet

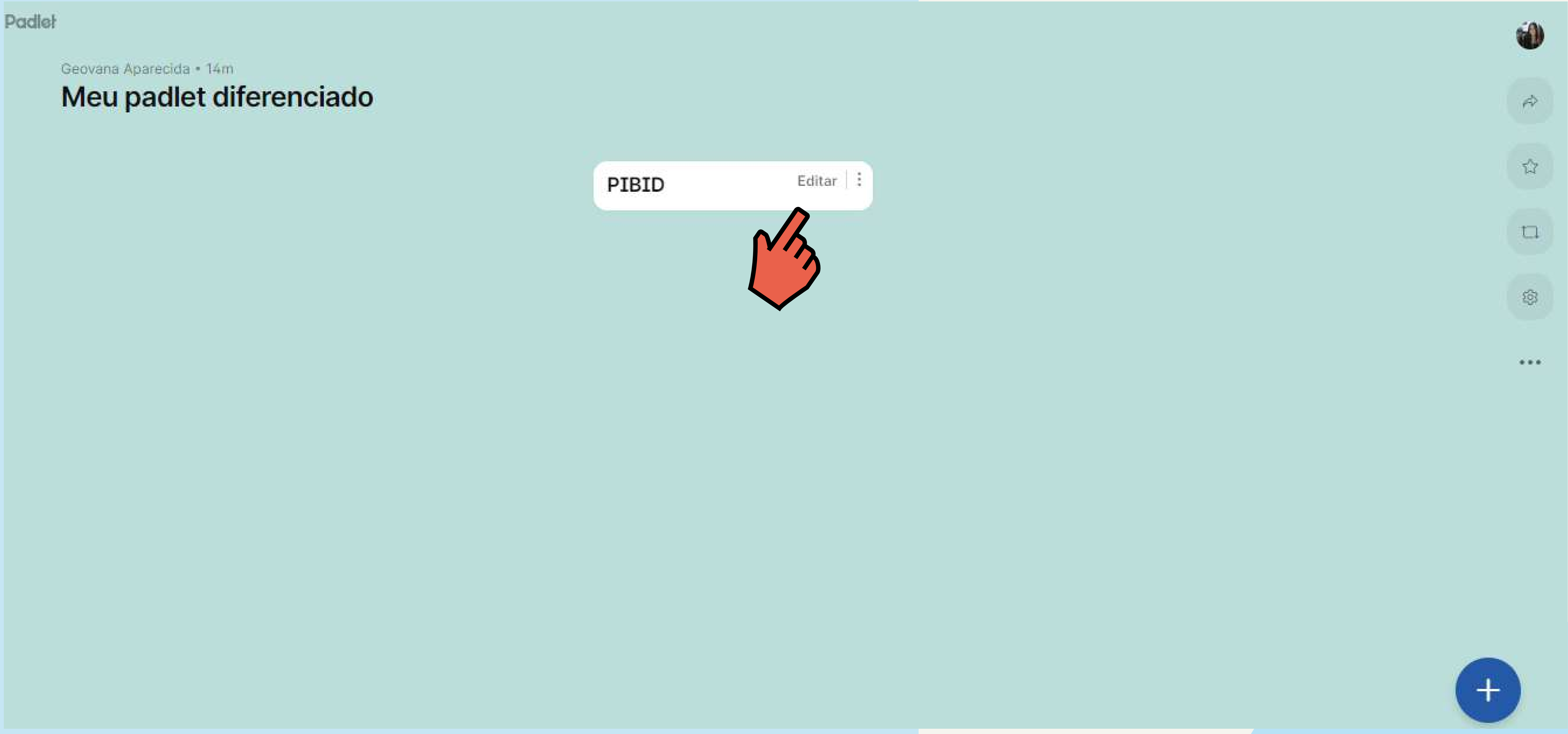


Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 6:

Crie o padlet da forma que você desejar, com tarefas, lembretes ou até mesmo compromissos. Para editar o mural quando quiser, é só clicar no ícone de edição.



Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet

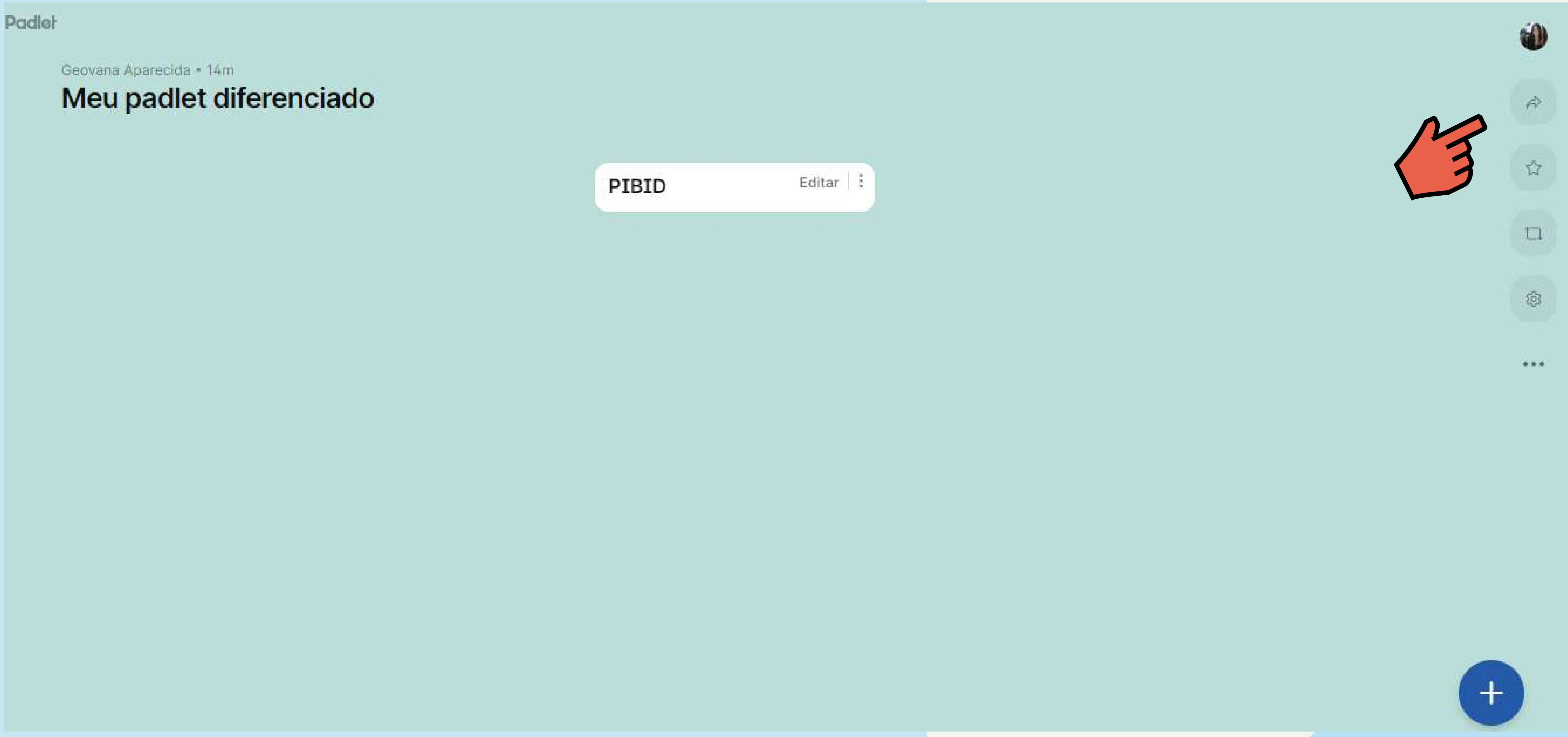


Desenvolvimento

Etapa 3: Compartilhar um Padlet

Passo 1:

Na necessidade de compartilhar padlets, clique no ícone , no alto da tela, à direita.



Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet

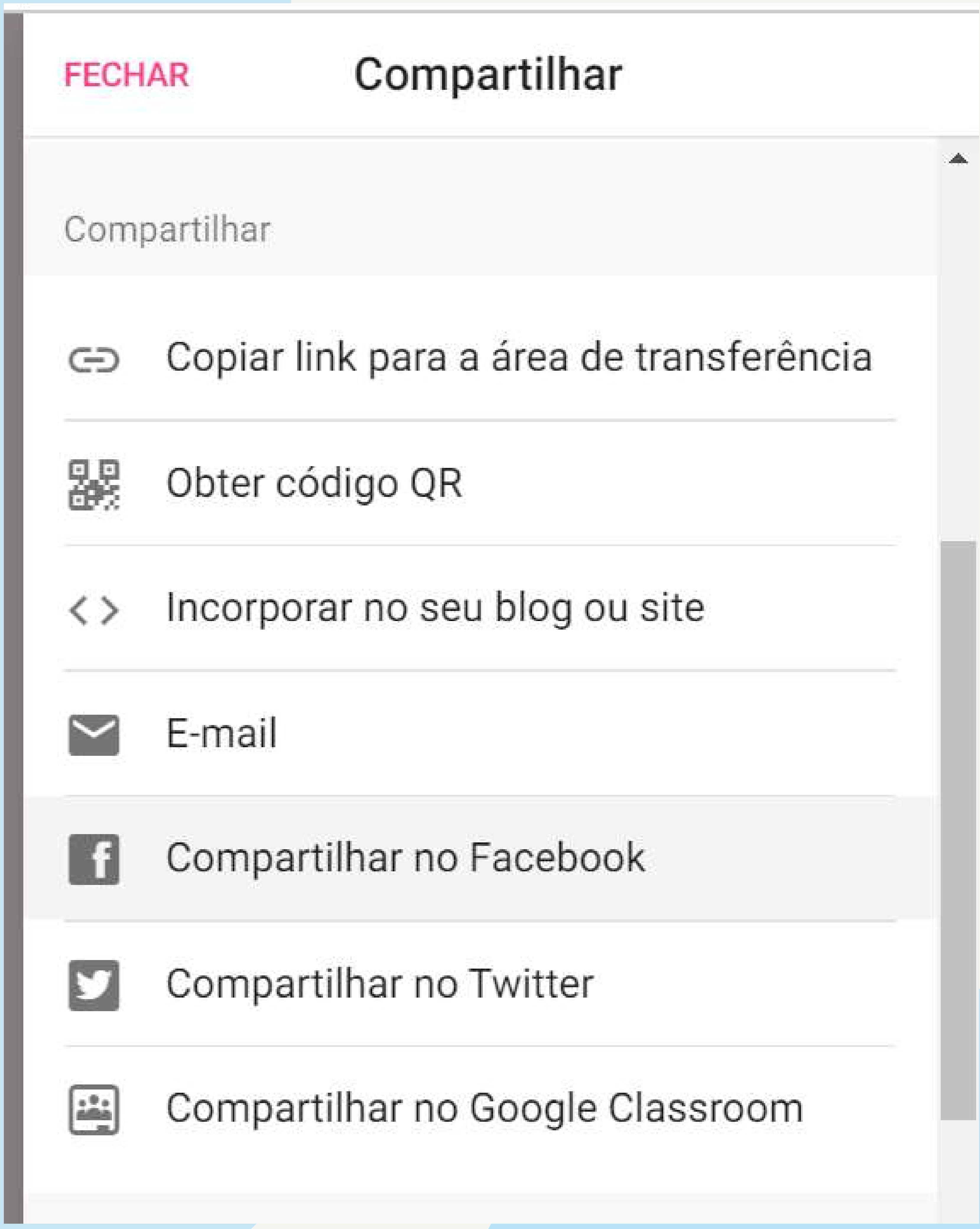


Desenvolvimento

Etapa 3: Compartilhar um Padlet

Passo 2:

O compartilhamento com outros membros do Padlet, pode ser por QR Code, e-mail, link, Google Classroom, Twitter e Facebook. Escolha a opção que melhor atender suas necessidades.



Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet

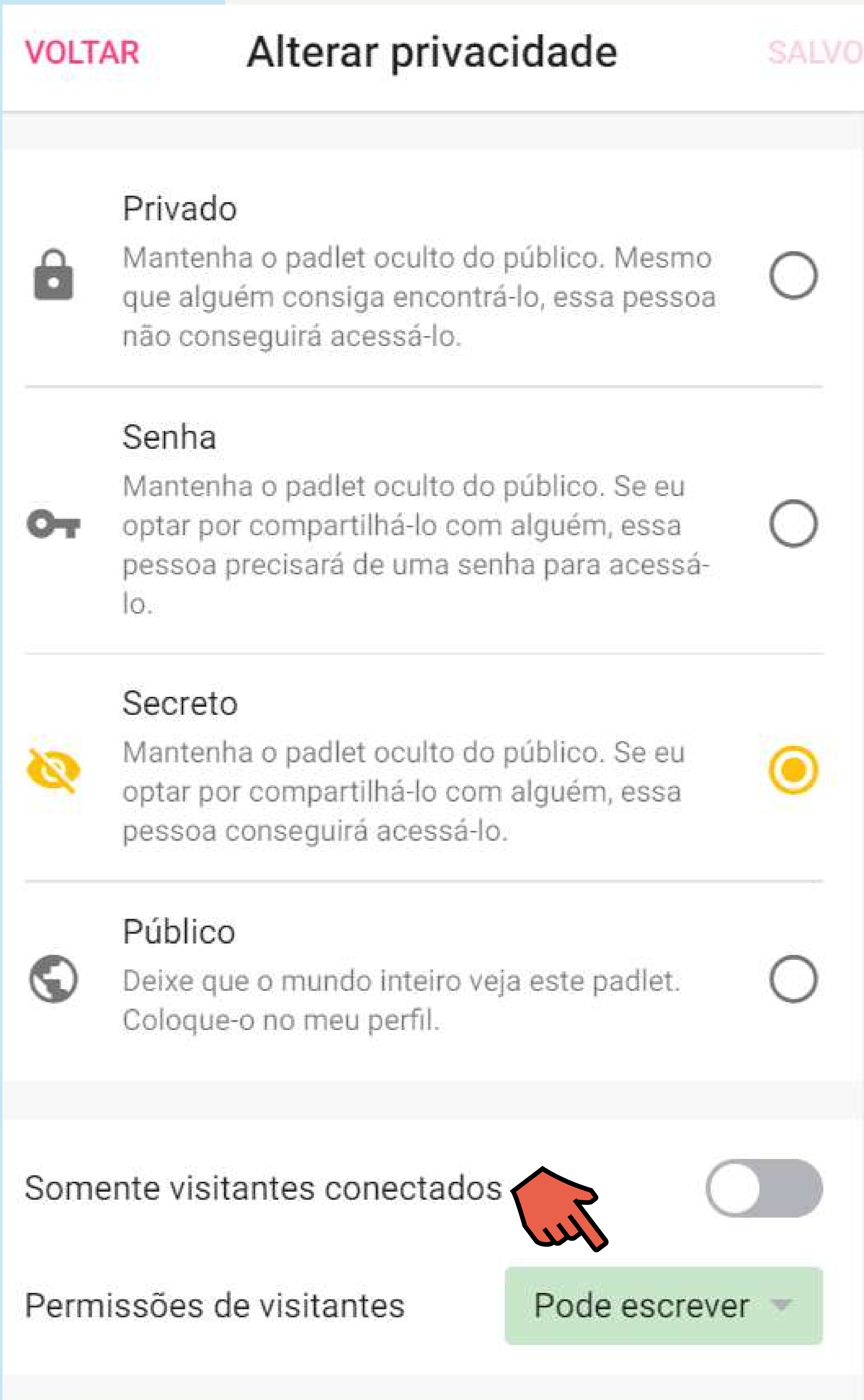


Desenvolvimento

Etapa 3: Compartilhar um Padlet

Passo 3:

Você pode permitir que visualizem o conteúdo ou façam edições nele. Clique em "Pode escrever" e defina a opção desejada em "Permissões de visitantes".



Fonte: https://pt-br.padlet.com/



Padlet

Resultados

Considerando os resultados obtidos de uma aplicação do recurso feita em uma das intervenções propostas pelo PIBID.



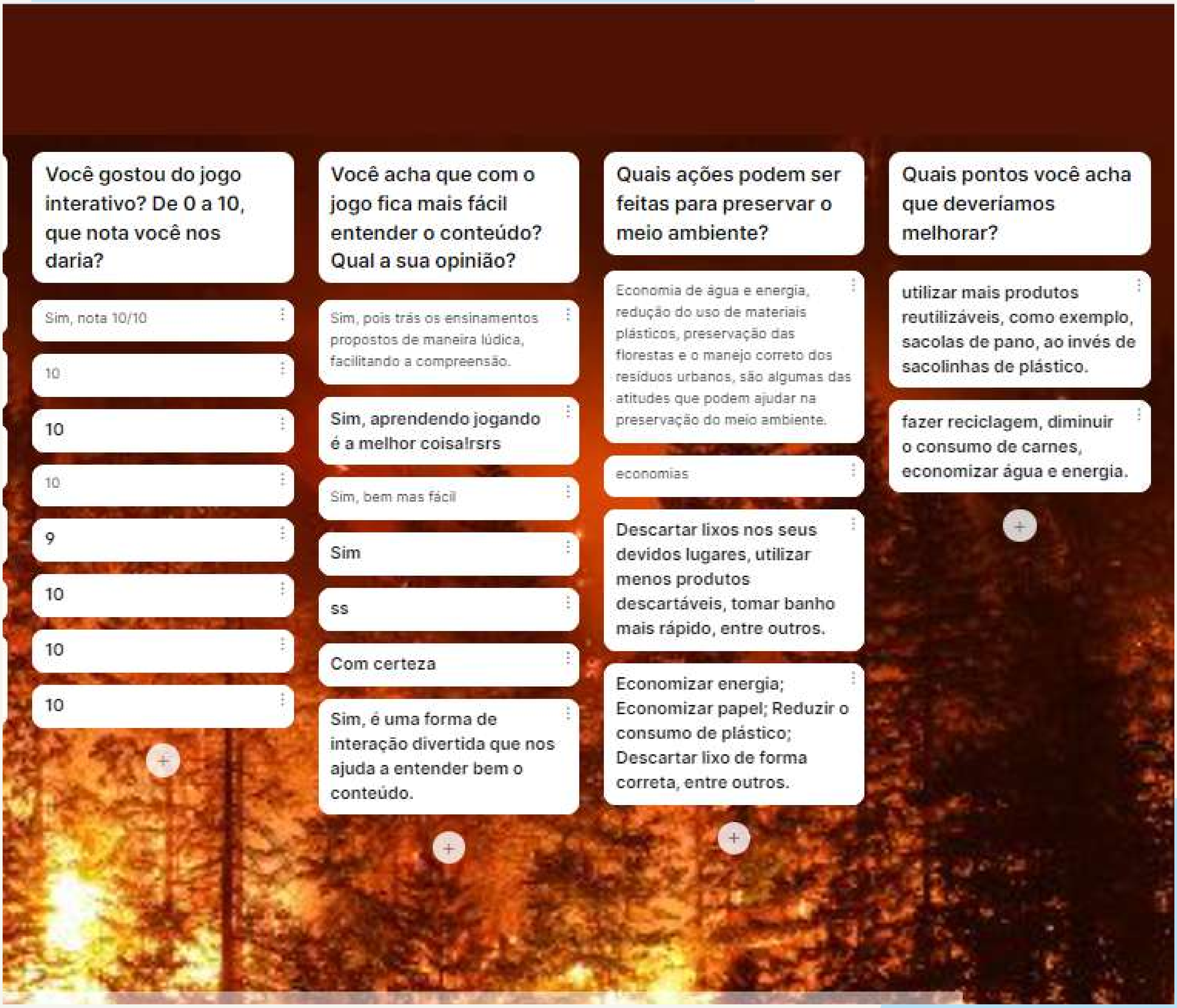
Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet



Resultados

Considerando os resultados obtidos de uma aplicação do recurso feita em uma das intervenções propostas pelo PIBID.



Fonte: https://pt-br.padlet.com/

Padlet



Considerações Finais

O Pladet é uma ferramenta de fácil utilização, que possibilita a construção de uma linha de raciocínio complementar, ou seja, várias pessoas conseguem expor seu pensamento complementando o do outro; com isso faz com que as intervenções se tornem mais interessante pedagogicamente, pois os alunos irão se esforçar para trazer uma informação diferente da anterior e complementar à linha de raciocínio. Outro ponto positivo da ferramenta é sua facilidade de manuseio, que possibilita o acesso rápido e descomplicado; se tornando favorável ao discente no momento de realizar a atividade; e também favorável ao docente no momento de corrigir a mesma.

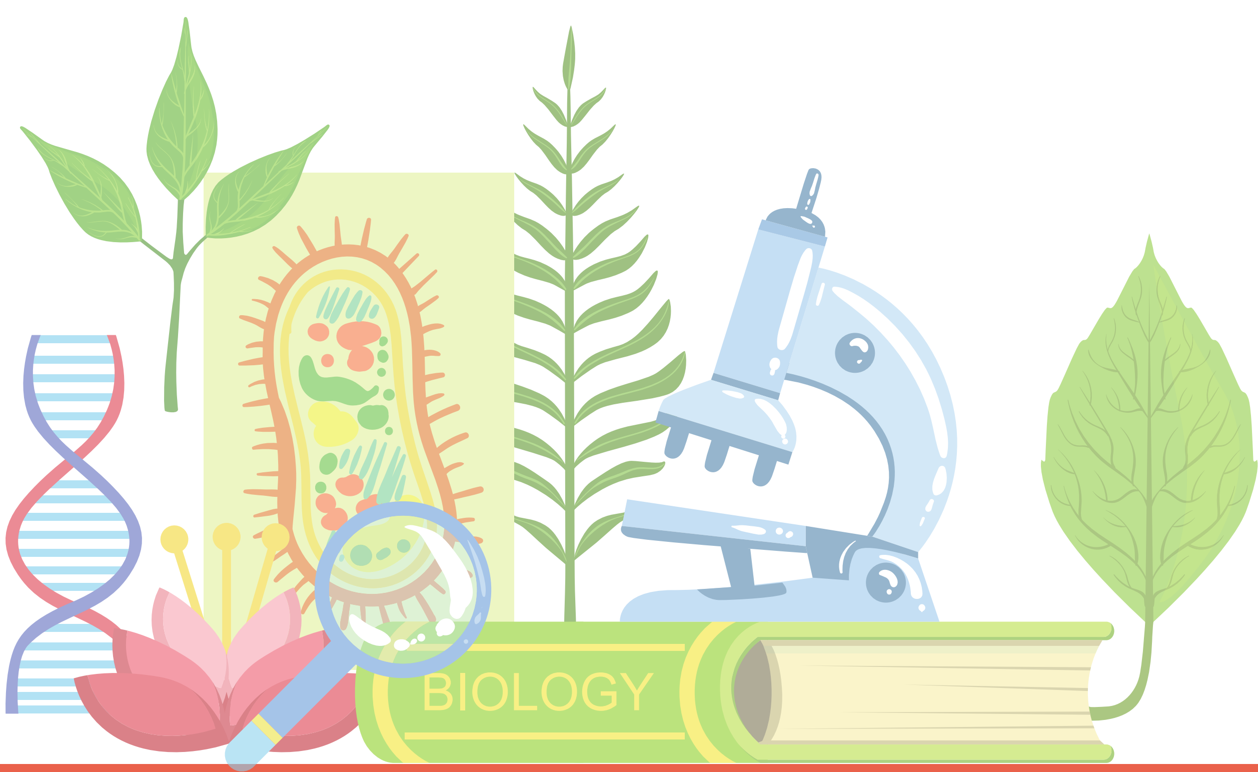
padlet

Fonte: https://pt-br.padlet.com/



Capítulo 7
QUIZIZZ

Autores:
Stefani Monique Martins





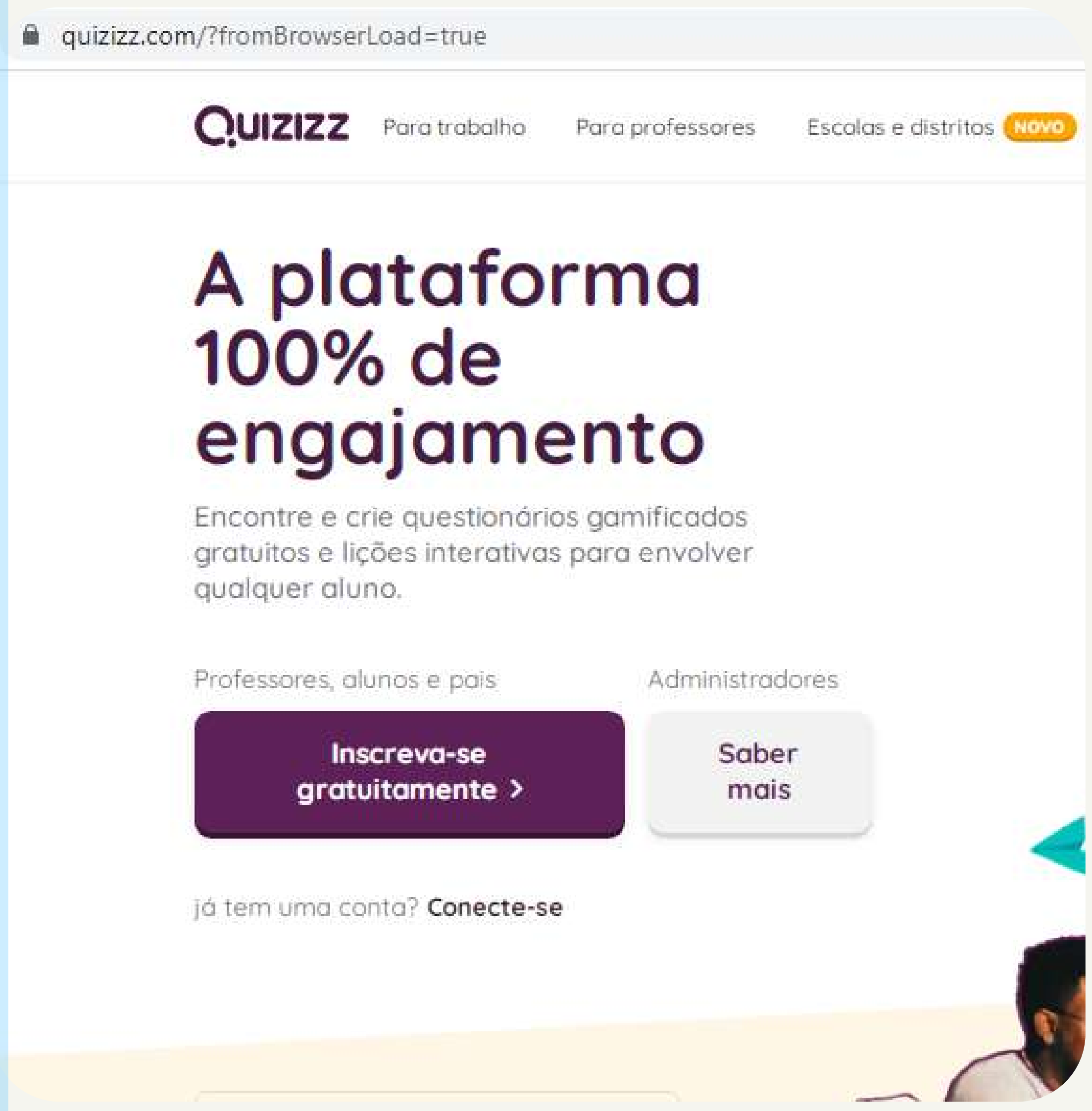
Quizizz

Introdução

O Quizizz é um software que permite usar e criar “Quizes” para jogar em sala de aula ou como trabalho de casa.

Dentro da plataforma você pode optar por já usar um quizz pronto ou até mesmo personalizar o seu na forma como julgar necessário. Podendo assim, escolher entre o modo professor ou aluno, tal como o conteúdo desejado.

A ferramenta é bem dinâmica e possui várias formas de moldar as atividades, podendo ser feita por meio de imagens, vídeos e diversas formas de respostas. Durante o período de pandemia da COVID – 19 várias ferramentas digitais foram colocadas em salas de aulas pelos professores para tornar o ambiente de estudo mais intuitivo e chamativo. Diante dessa perspectiva, faz-se necessário sempre uma atualização por parte do professor para que aprenda a utilizar novas ferramentas digitais para se trabalhar em sala de aula. O uso destas ferramentas auxilia na transmissão de conhecimento e no processo de ensino e aprendizagem tornando a aula mais divertida e agregando a participação dos alunos.



Fonte: quizizz.com

Quizizz



Desenvolvimento



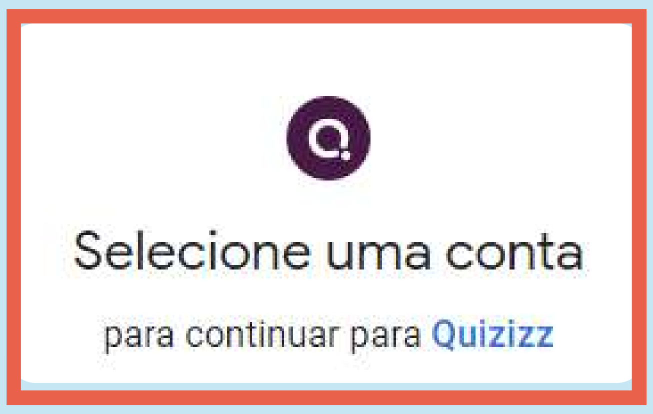


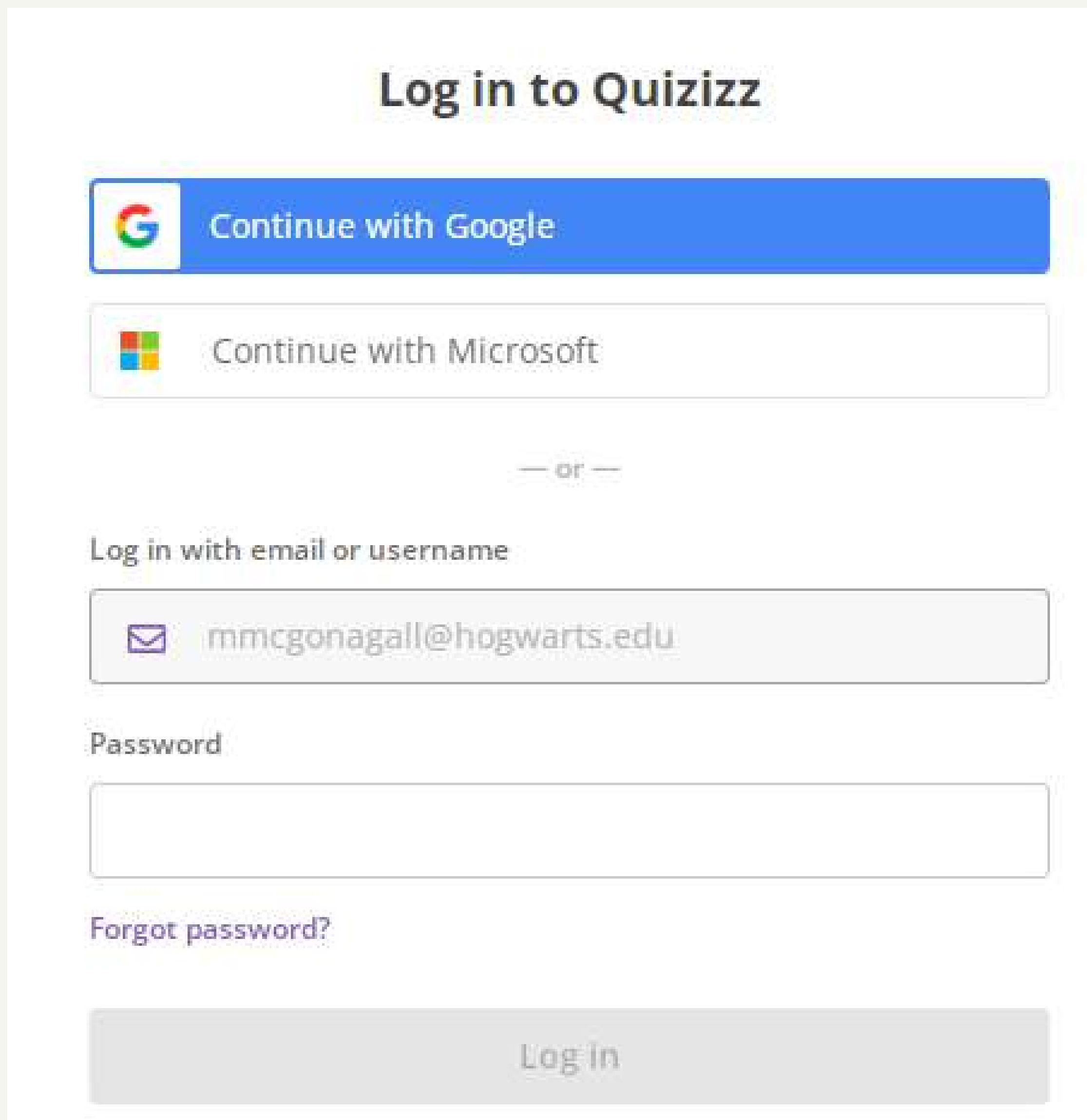
Etapa 1:

Passo 1: Entre no link (https://quizizz.com/?fromBrowserLoad=true) e crie a sua conta.
Se a página estiver em inglês, é só clicar no lado direito do mouse e traduzir para o português.

Passo 2: Fazer login

Depois de clicar no ícone "inscreva-se", é preciso fazer login com o seu e-mail.





Etapa 2:

Passo 1: Escolha a opção de como você quer usar: Escola, trabalho ou uso pessoal

Passo 2: Escolha o modo professor ou aluno





Fonte: quizizz.com

Quizizz



Desenvolvimento

Etapa 1:

Passo 1: Como criar o seu quiz

Clique em criar, e depois clique em novo teste



Passo 2:

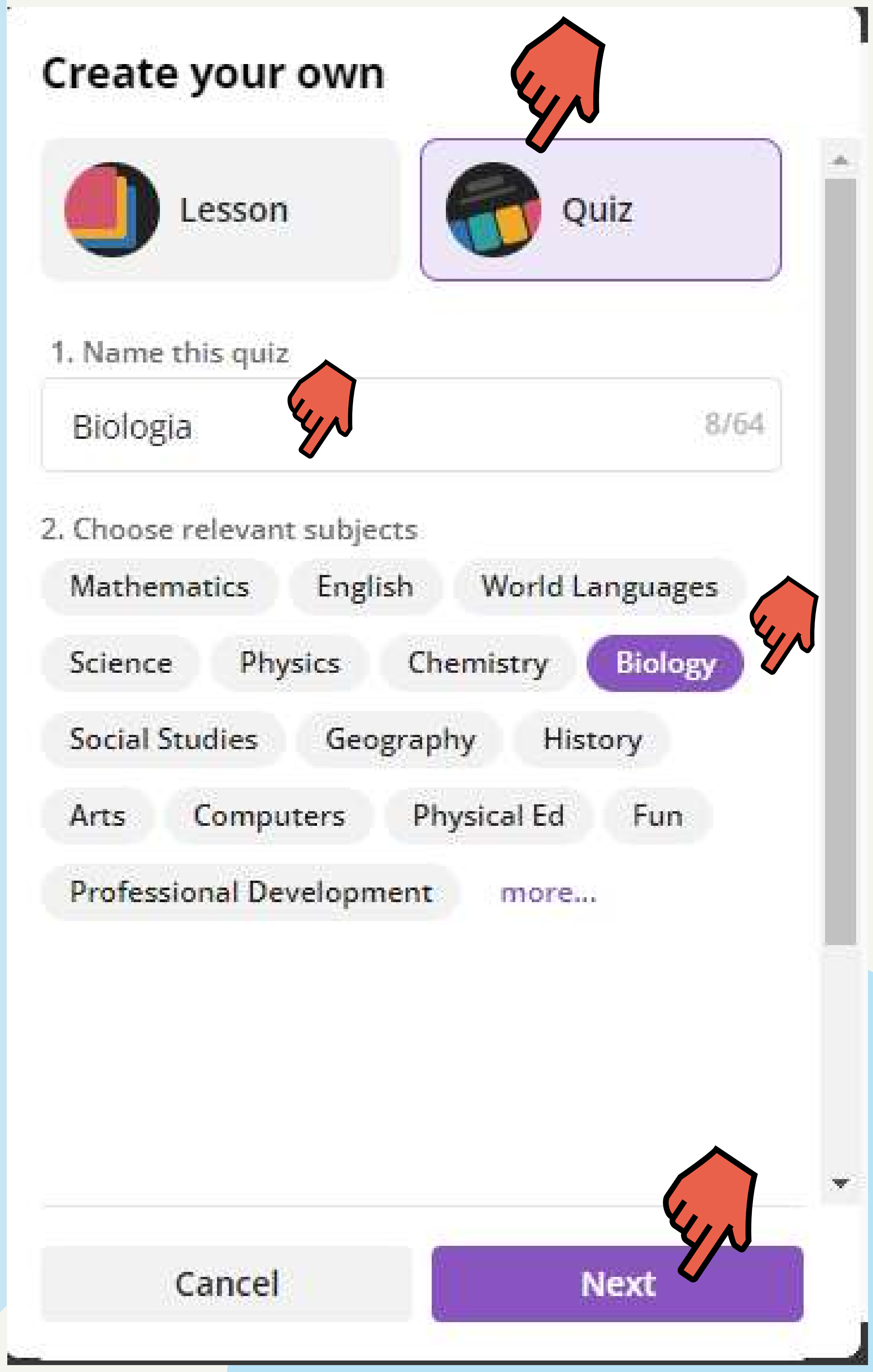
Dê um nome , escolha o assunto e a série pela qual pretende ser abordado no jogo

---

Etapa 2:

Passo 1: Seguir para o quiz

Depois de realizar os passos anteriores clique em próximo (next), para prosseguir com a montagem do quiz.



Fonte: quizizz.com

Quizizz

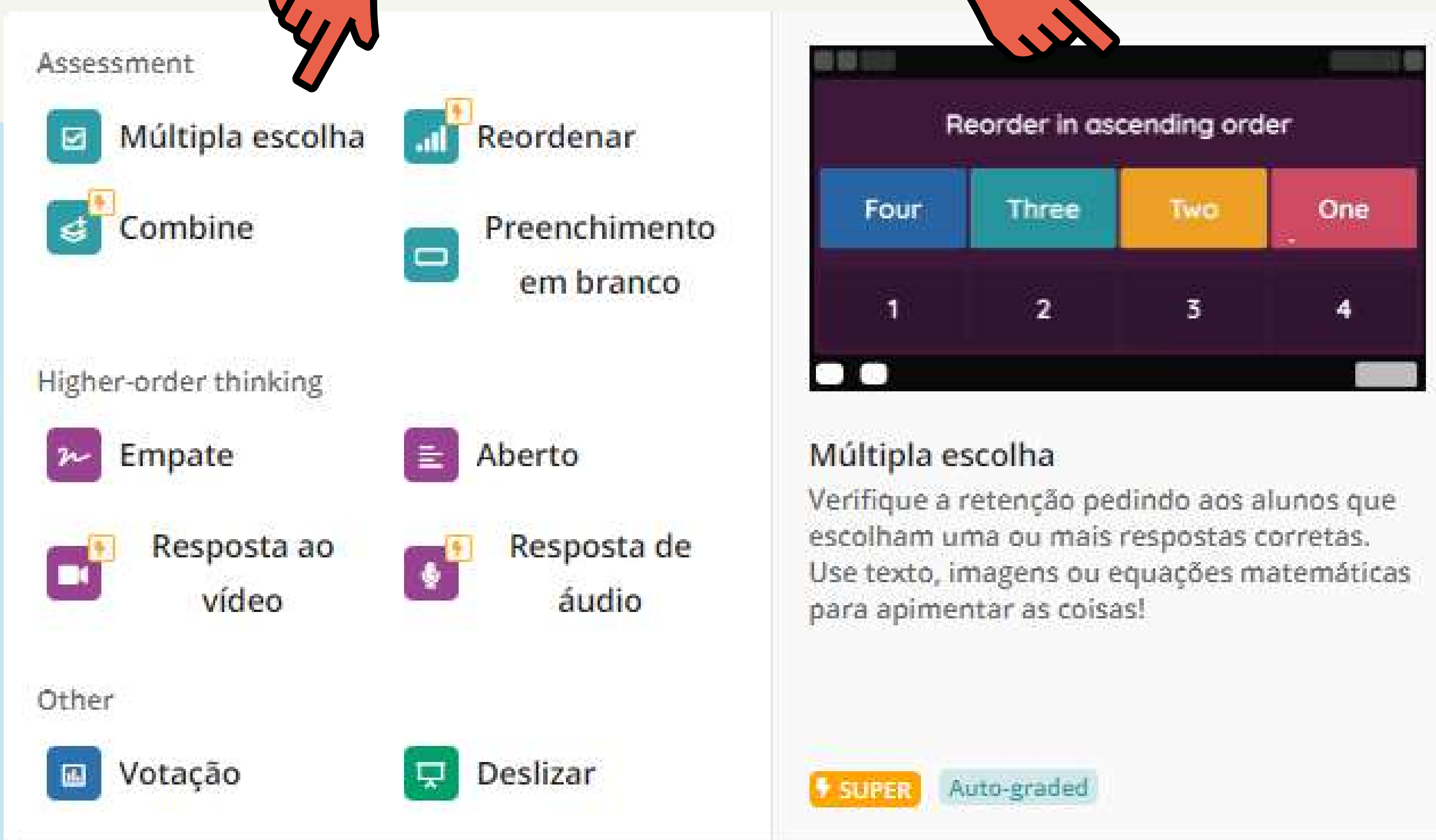


Desenvolvimento

Etapa 3:

Passo 1: Formato das perguntas

Escolha a opção da forma como você deseja que seja as perguntas



Passo 2: Perguntas e respostas

Crie as perguntas e escolha a resposta correta, no caso de mais de uma pergunta é só ir clicando no sinal de mais no canto inferior direito



Fonte: quizizz.com

Etapa 4:

Passo 1: Salvar as alterações

Salve as alterações realizadas



Fonte: quizizz.com

Quizizz

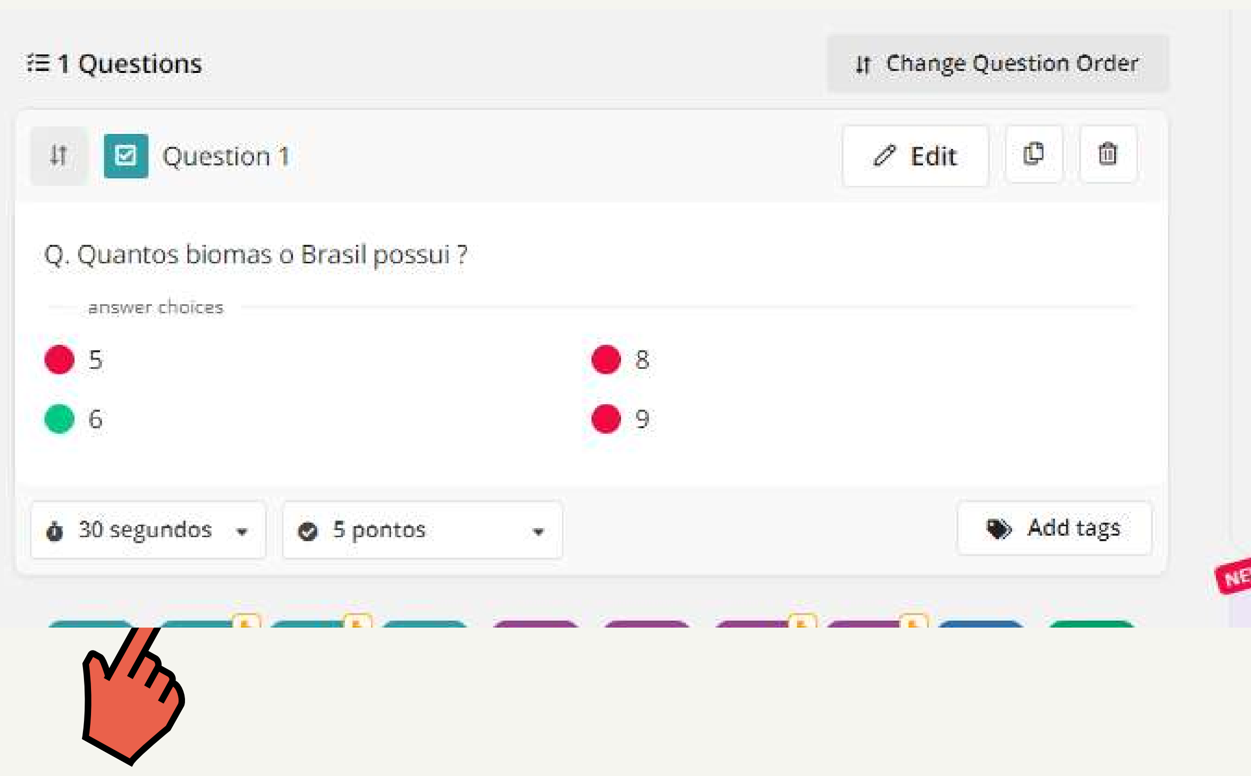


Desenvolvimento

Etapa 5:

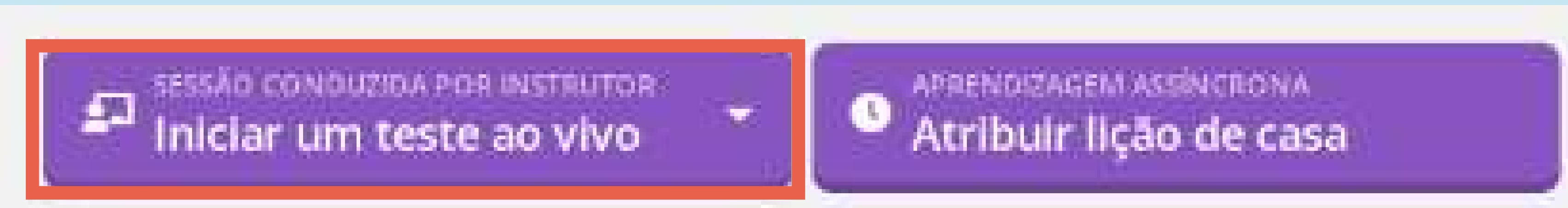
Passo 1: Visualização

Nessa etapa irá observar as perguntas e respostas, e em seguida, após salvar, é só ir em minha biblioteca que aparecerá o quiz.



Passo 2: Formas de apresentação

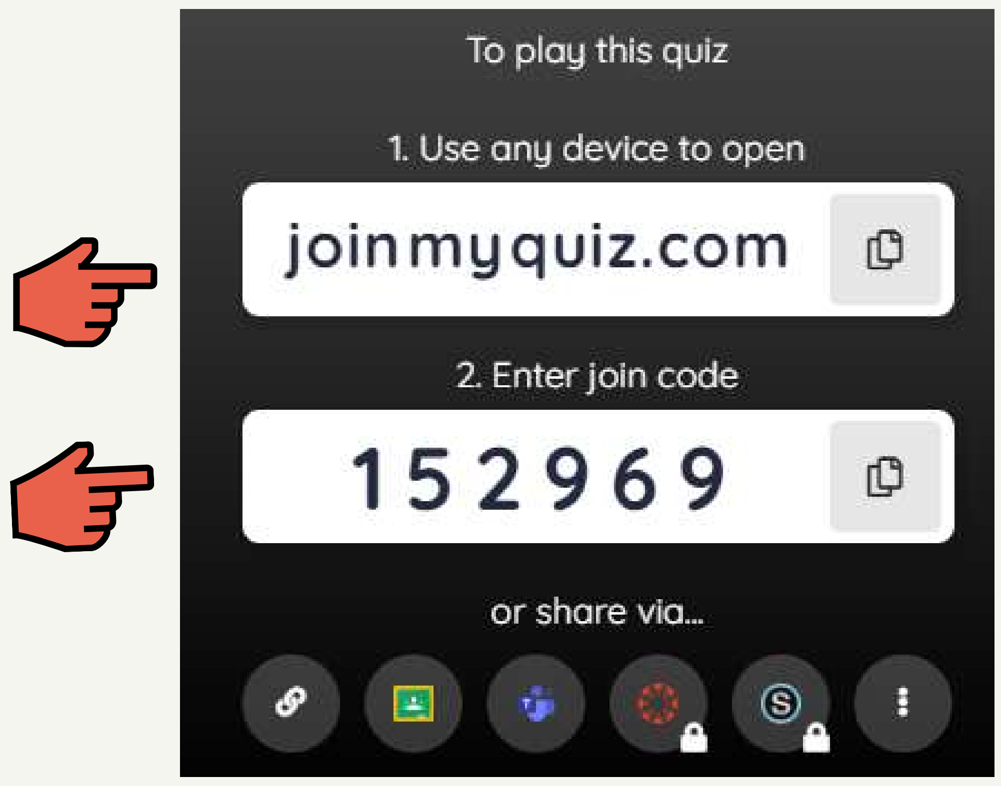
Clique no quiz em que você salvou e escolha entre as opções abaixo:

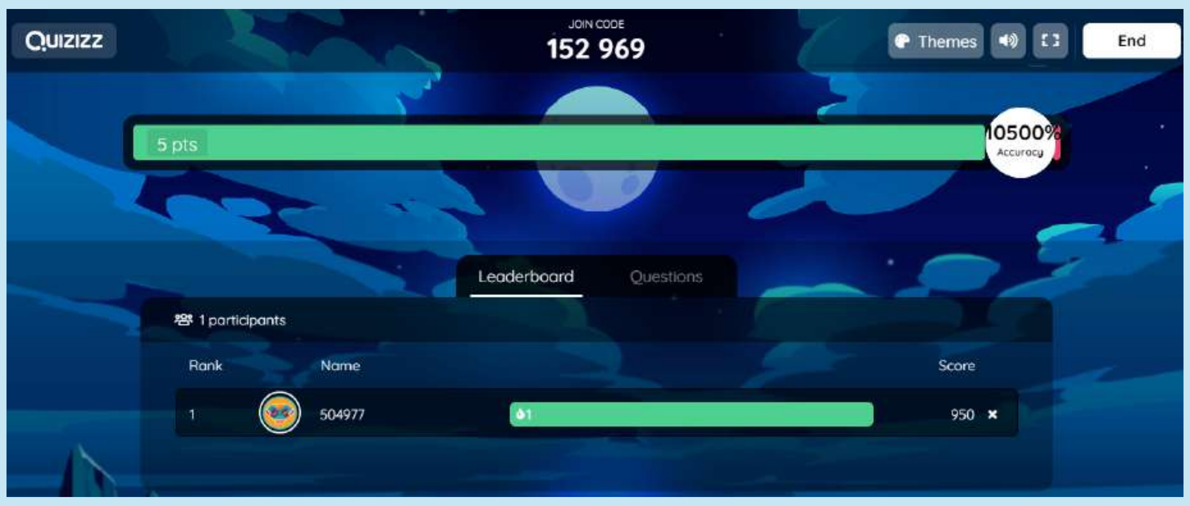


Etapa 6:

Passo 1: link para jogar

Poderá escolher entre encaminhar o link para os alunos ou o código. Assim que todos estiverem na sala clicar em start







Quando todos acabarem de jogar aparecerá um relatório com a pontuação dos alunos.

Fonte: quizizz.com

Quizizz



Considerações Finais

Compreender a forma de utilização das ferramentas tecnológica e aplicá-las nas salas de aula tornou-se uma forma mais dinâmica de entreter os alunos para aprender os conteúdos. A plataforma quizizz é bem interativa e dispõe de diferentes recursos que podem ser utilizados pelo professor de forma gratuita.



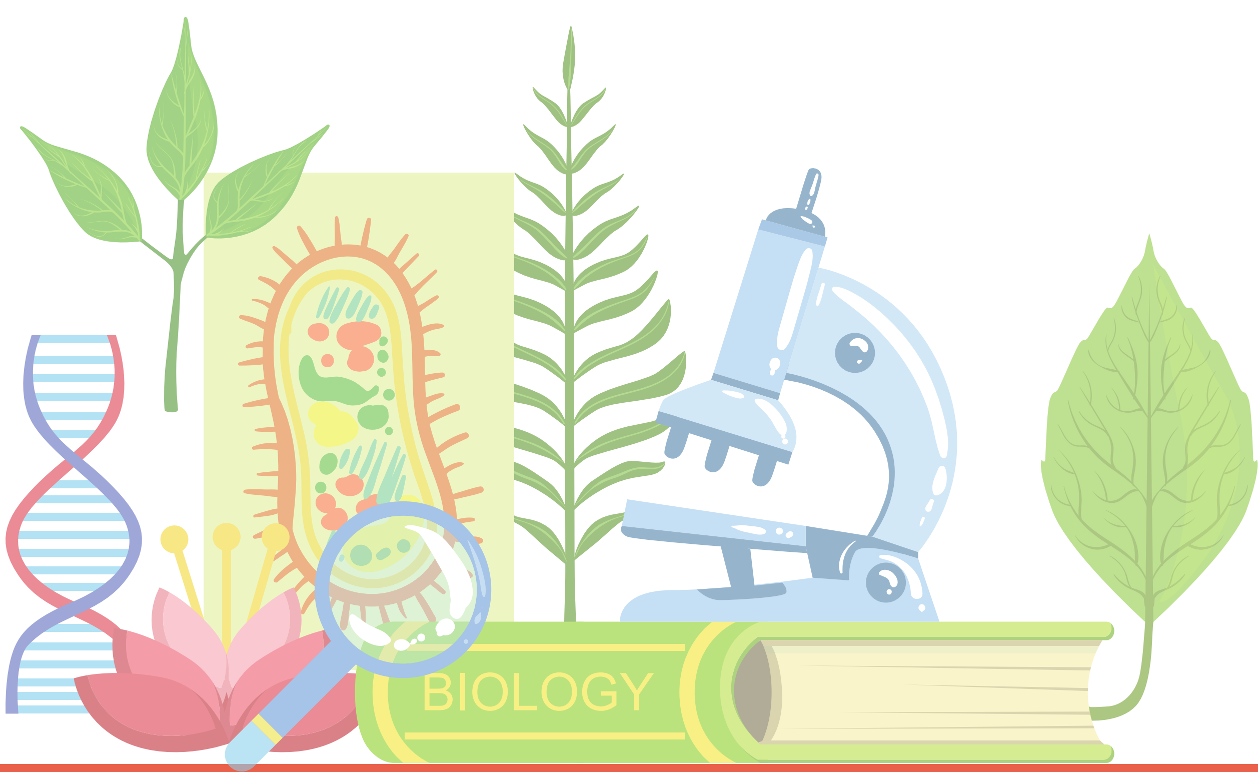
Fonte: https://www.google.com/search?q=quizizz&sxsrf=



Fonte: quizizz.com

Capítulo 8
SENECA

Autores:
Gabriel Martins Moraes



SENECA



Introdução

SENECA é uma plataforma de aprendizagem adaptativa que apresenta conteúdos de acordo com o ritmo de aprendizagem do aluno, se destaca por trabalhar com textos curtos, resumos, exercícios, memes e mapas mentais, sempre acompanhados de imagens para facilitar a compreensão das informações e fixação dos conteúdos.

O material segue a nova BNCC e utiliza metodologias ativas, neurociências e inteligência artificial para melhorar a aprendizagem dos estudantes.

As atividades são todas adaptativas, ou seja, a SENECA aprende junto com o aluno e personaliza a trilha de aprendizagem para cada um deles, de acordo com seu progresso individual. É uma plataforma interativa que foi muito utilizada pelos Pibidanos nas aulas durante o período remoto emergencial.

Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

SENECA



Desenvolvimento

Etapa 1: Cadastro

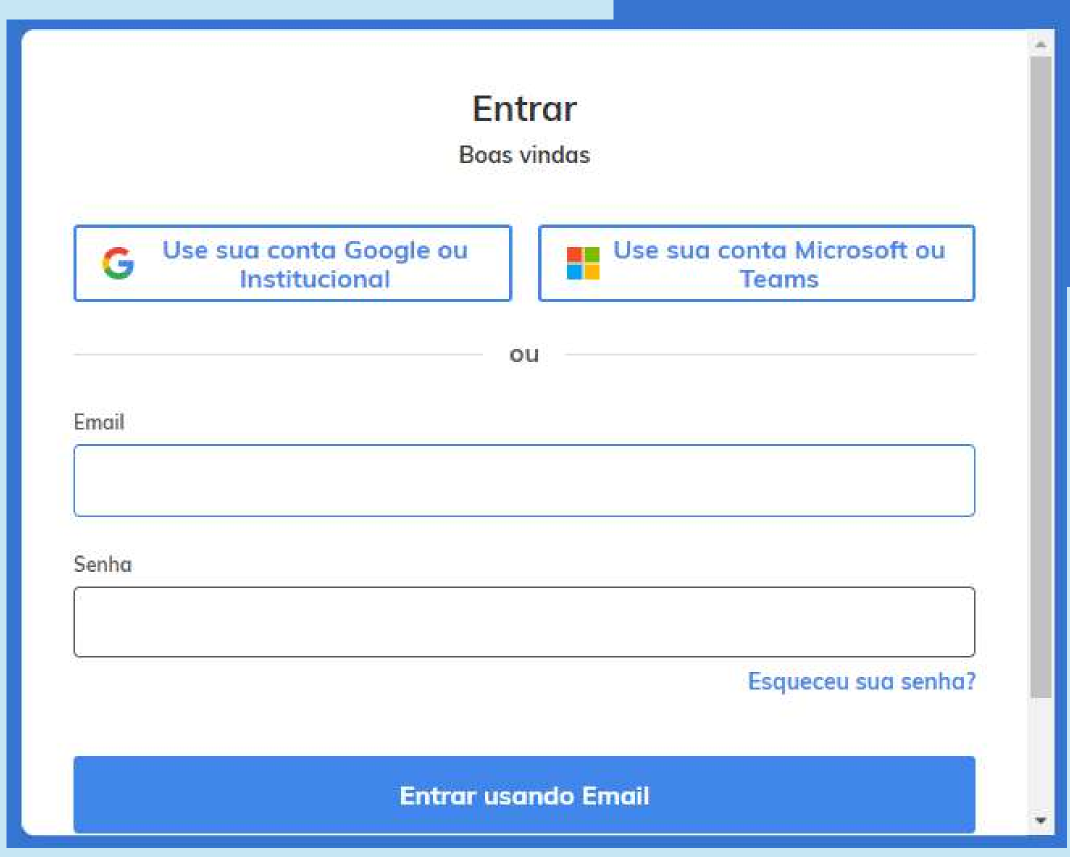
Passo 1: Acessar a plataforma

Para usar a Seneca de graça, faça seu cadastro no site https://senecalearning.com/pt-BR/

Passo 2: Clique em cadastrar

Você pode se cadastrar como professor, aluno ou responsável, usando sua conta do Google, da Microsoft ou seu email.





Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

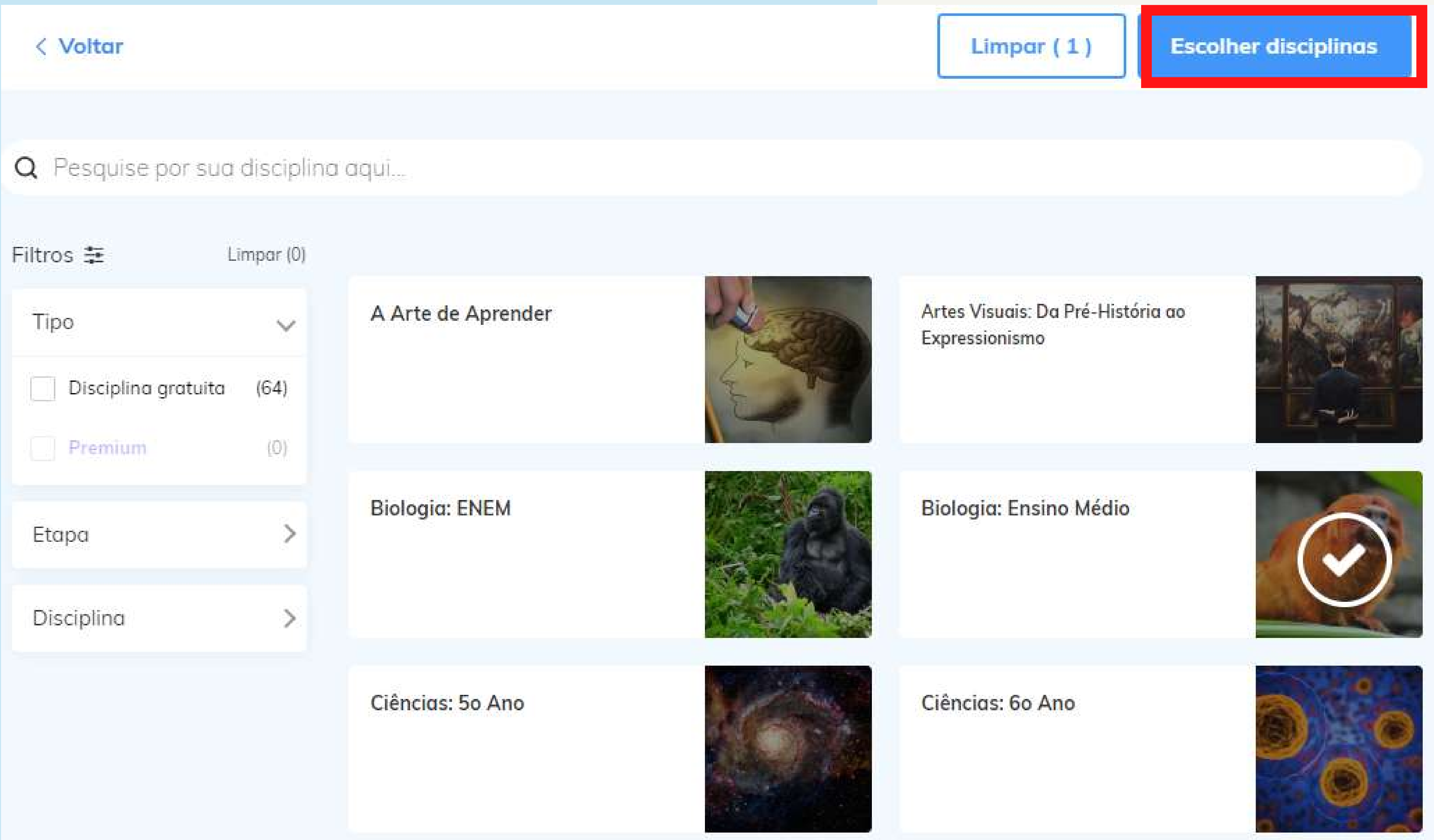
SENECA



Desenvolvimento

Passo 3: Configurar disciplinas

Clique sobre os cartões das disciplinas que você ministra e clique em "escolher disciplinas" no alto da tela.



Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

SENECA



Desenvolvimento

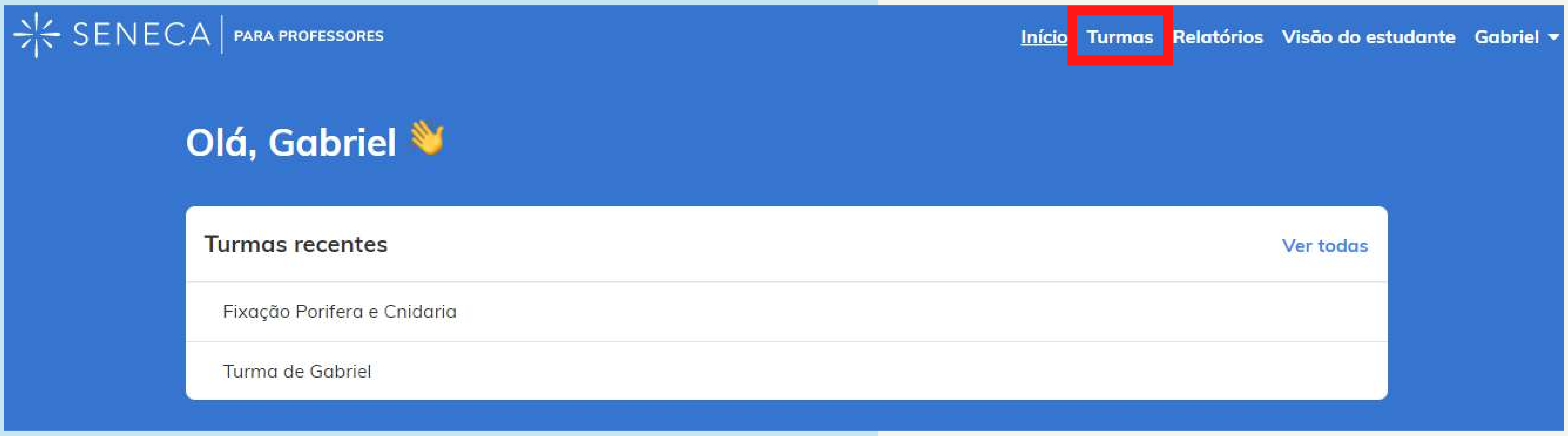
Etapa 2: Configurando sua conta

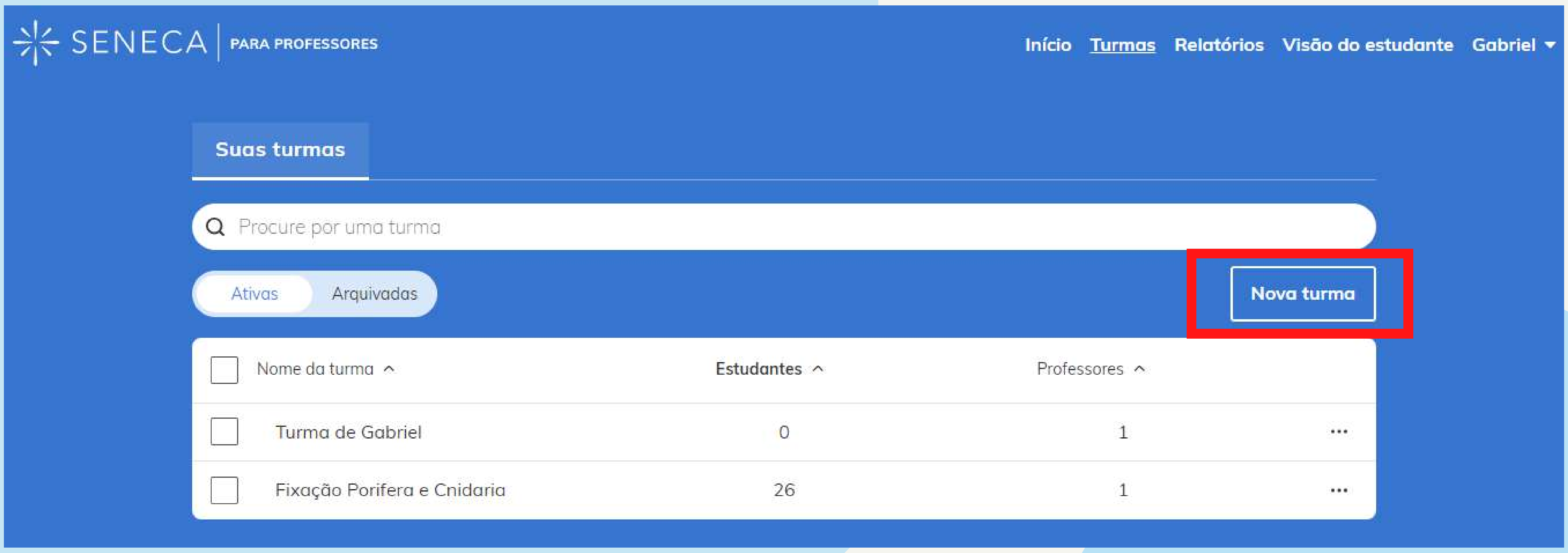
Passo 1:

Clique em "turmas" e em "nova turma".

Passo 2:

Dê o nome à turma (ex: 8° ano C).





Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

SENECA



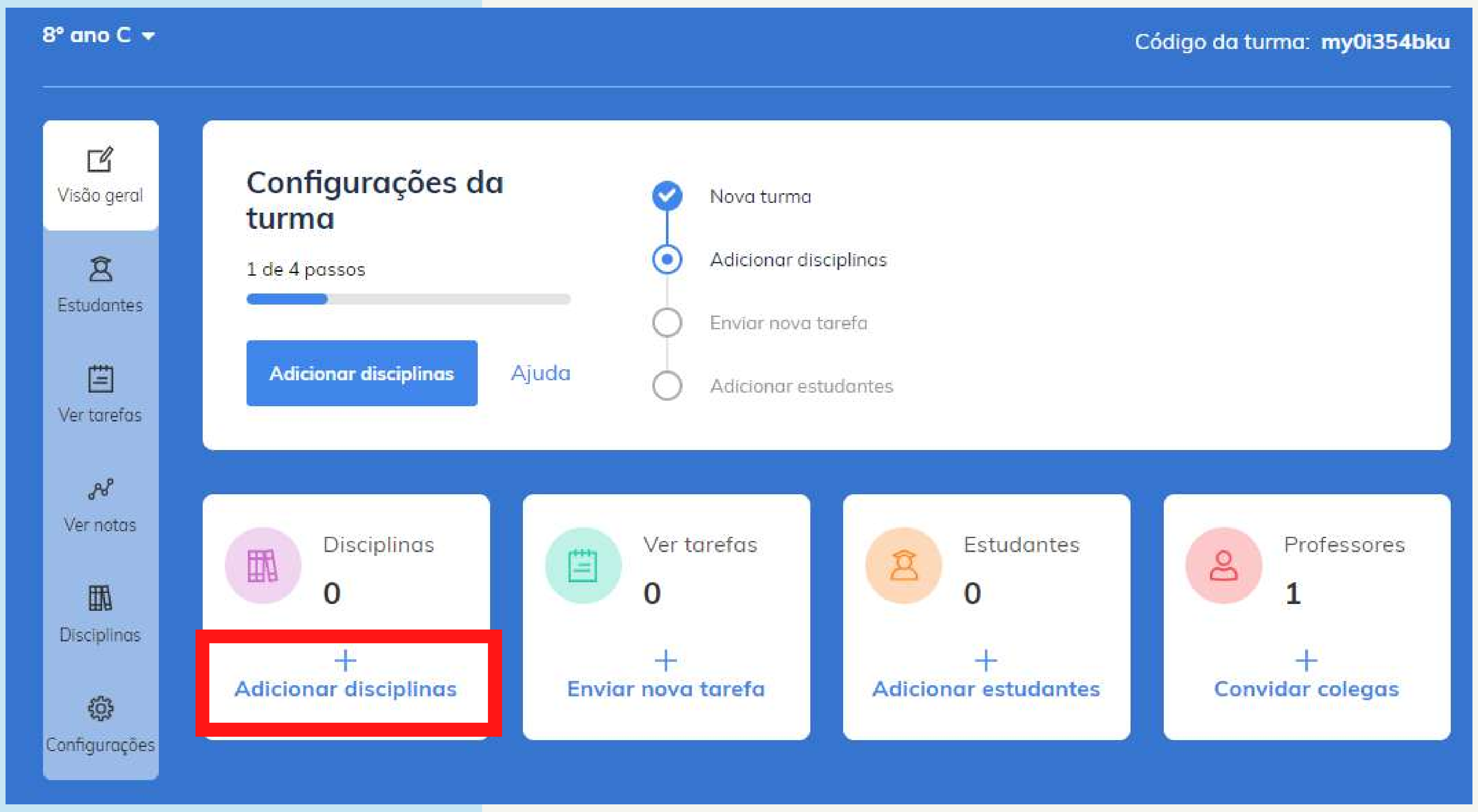
Desenvolvimento

Passo 3:

Clique em "adicionar disciplinas" e escolha a disciplina daquela turma.

Repita o processo (Turmas – Nova Turma – Disciplina) até ter todas as suas turmas configuradas.

Isso é importante para que o relatório de notas fique organizado.

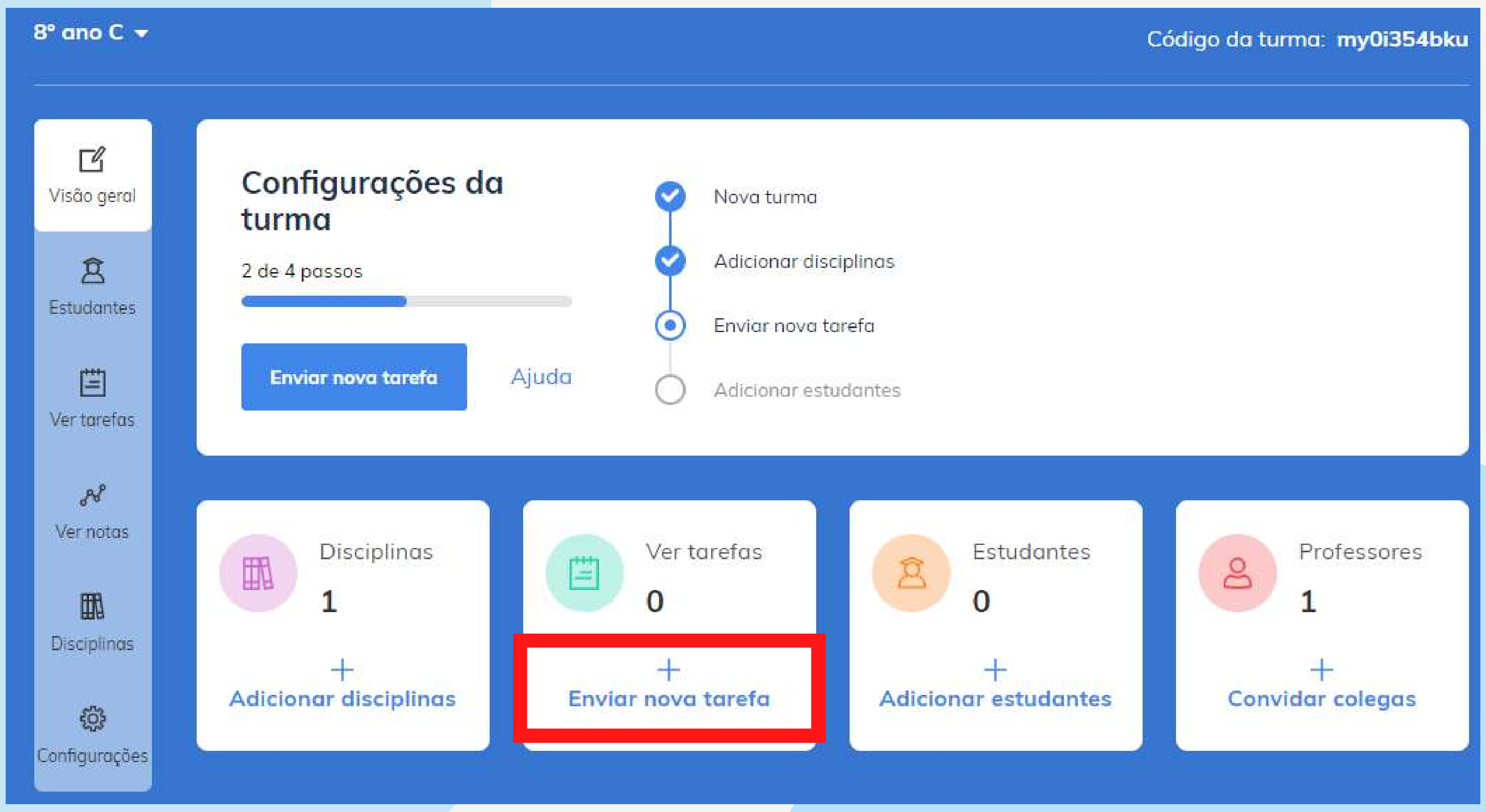


Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

Etapa 3: Selecionando e enviando atividades

Passo 1:

Entre em uma das suas turmas e clique em "enviar nova tarefa".



Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

SENECA



Desenvolvimento

Passo 2:

Clique nos quadradinhos para selecionar as atividades que quer enviar a seus alunos, de acordo com os conteúdos inseridos na disciplina.



Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

Passo 3:

Ao clicar sobre a atividade, é possível visualizar uma prévia.



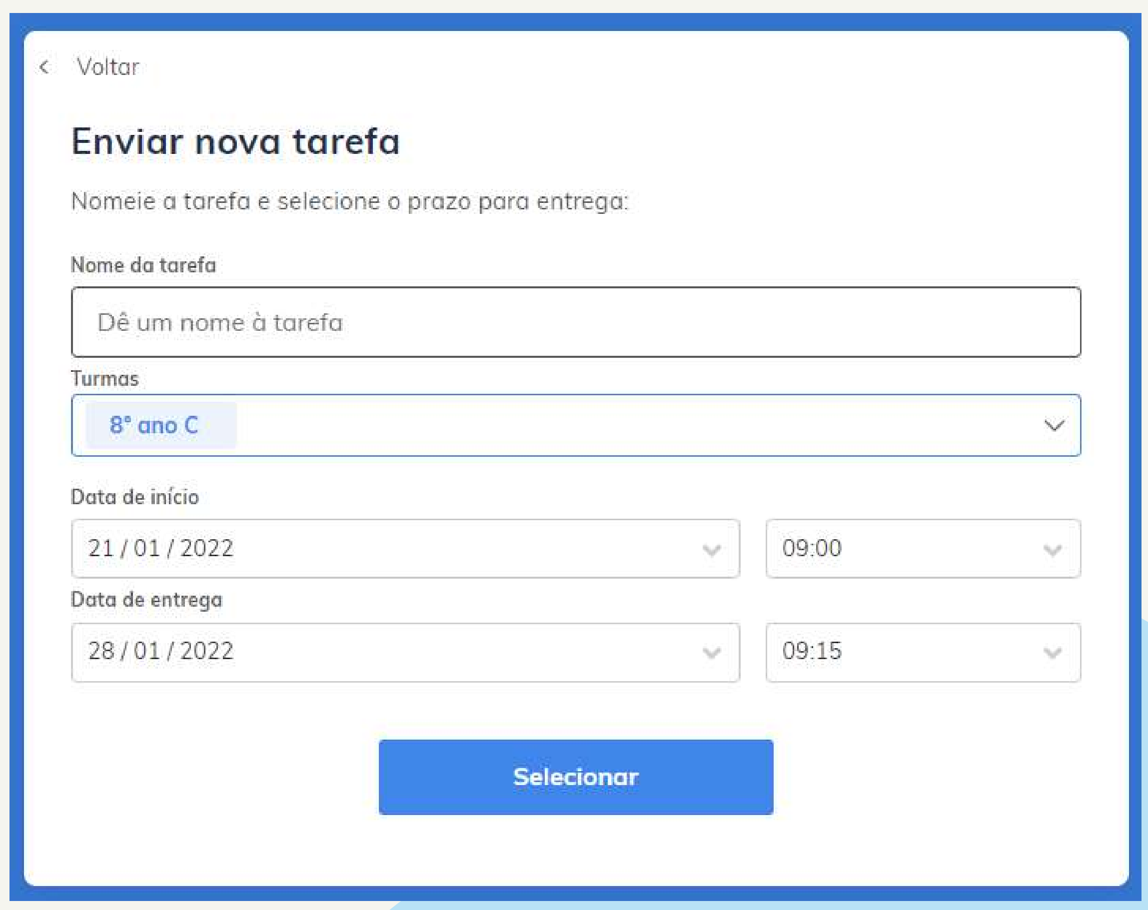
Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

Passo 4:

Após escolher as atividades, clique em "selecionar" no alto da tela e dê um nome à atividade.

Perceba que você pode enviar essa tarefa para mais de uma turma ao mesmo tempo!

Você pode definir as mesmas datas para todas as turmas, ou uma para cada turma.



Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

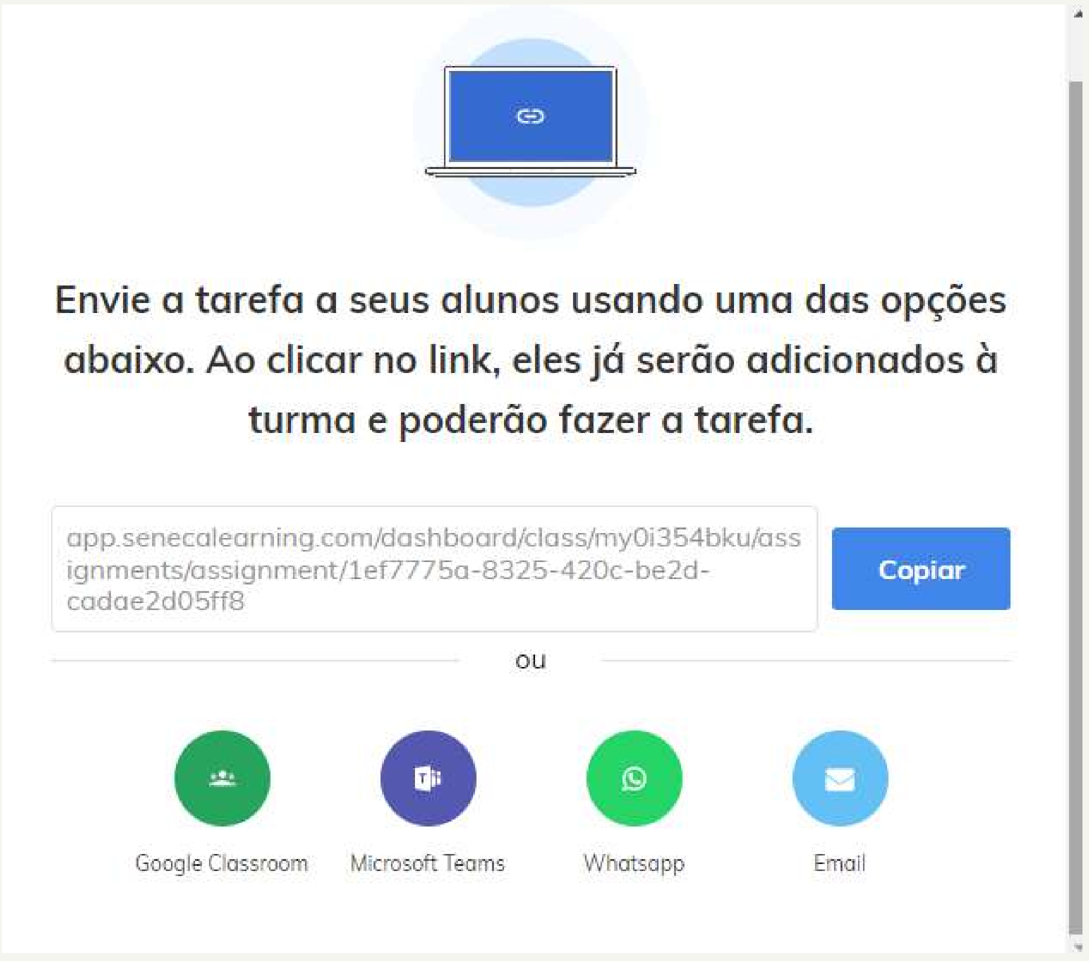
SENECA



Desenvolvimento

Passo 5:

Ao final do processo, você terá a opção de enviar o link dessa atividade para seus alunos. Basta escolher uma das opções: Link, WhatsApp, Google Classroom, Teams, E-mail.



Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

Etapa 5: A visão do aluno

Passo 1:

Quando o aluno clica no link da atividade que você enviou, ele vai cair na página de cadastro da SENECA. Se seus alunos estão cadastrados no Classroom ou no Teams, é recomendável que eles escolham uma dessas opções para entrar.

Se eles não estiverem cadastrados nessas outras plataformas, eles terão que clicar em Cadastrar na parte de baixo da tela e se cadastrar com Email.

SENECA

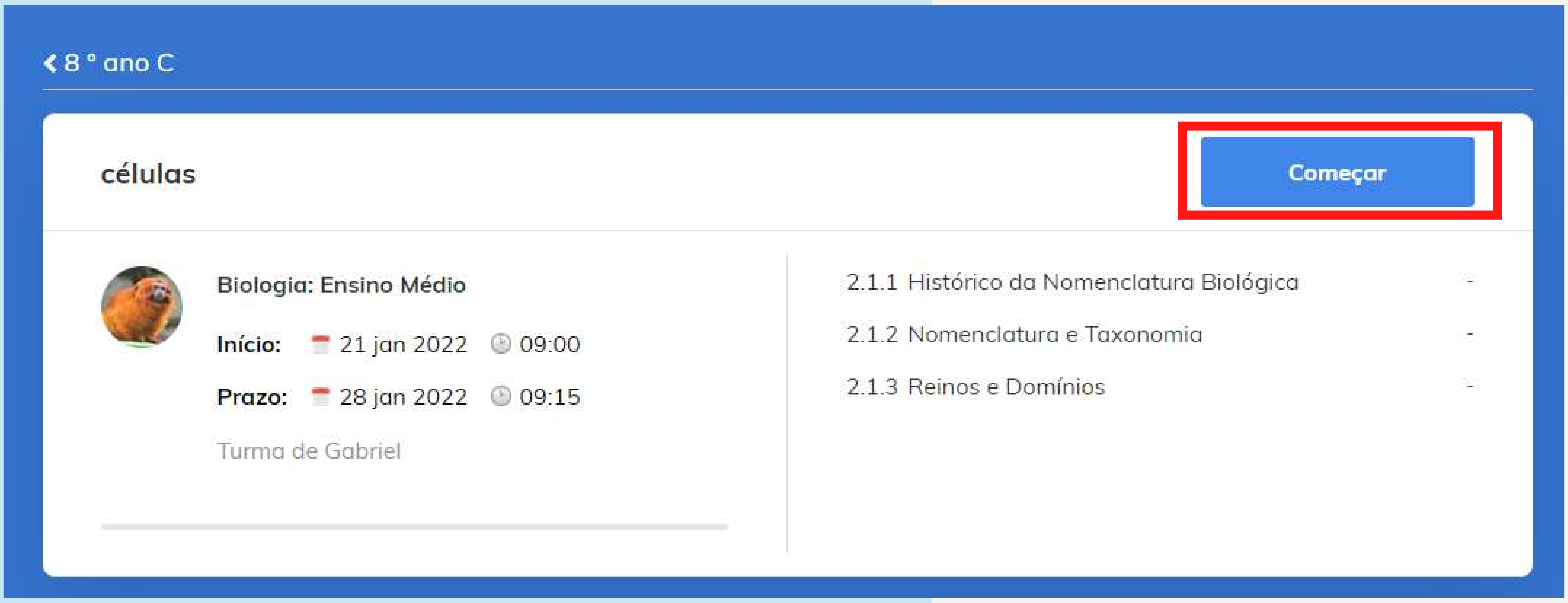


Desenvolvimento

Passo 2:

Após o cadastro, eles automaticamente entrarão na sua turma e terão acesso à atividade que você selecionou! Basta clicarem em "Começar".





Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

Etapa 6: Verificando progresso e notas

Passo 1:

Conforme os seus alunos vão completando as atividades, a Seneca corrige tudo automaticamente e gera o relatório de notas para você.

SENECA

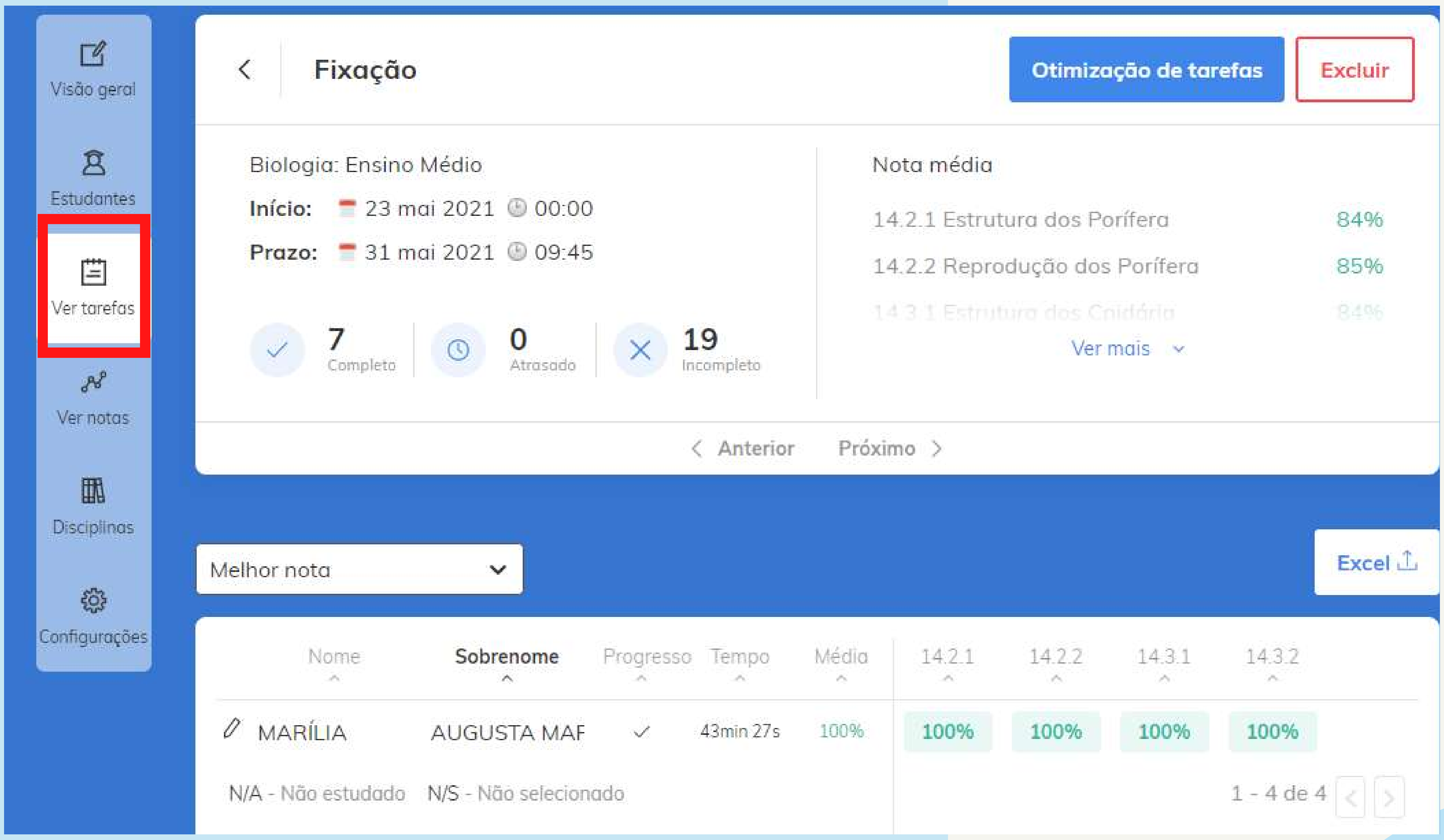


Desenvolvimento

Passo 2:

Para acessar o relatório, você tem duas opções:

- A primeira é clicar em "atividades" na barra de opções.
- Clique sobre a atividade que você quer verificar e estará tudo lá!
- Se a atividade já passou do prazo de entrega, você terá que usar o filtro para selecionar as "tarefas antigas".



Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

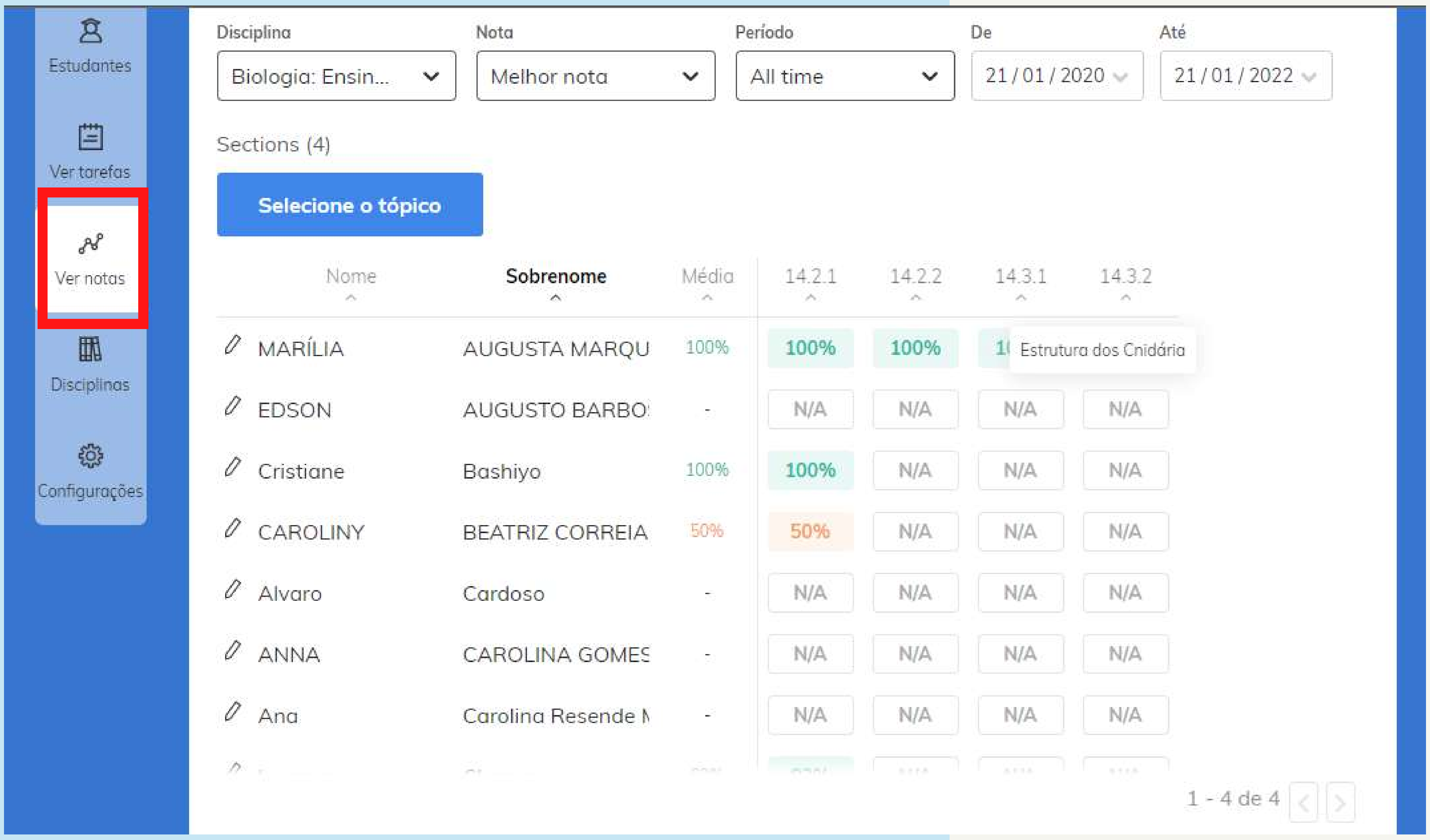
SENECA



Desenvolvimento

Passo 3:

- Você também pode selecionar "ver notas" na barra de opções.
- Isso permite que você verifique o progresso dos alunos em qualquer tópico da disciplina, independentemente se foi passado como atividade ou não. Basta selecionar os tópicos e o período.



Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

SENECA



Considerações finais

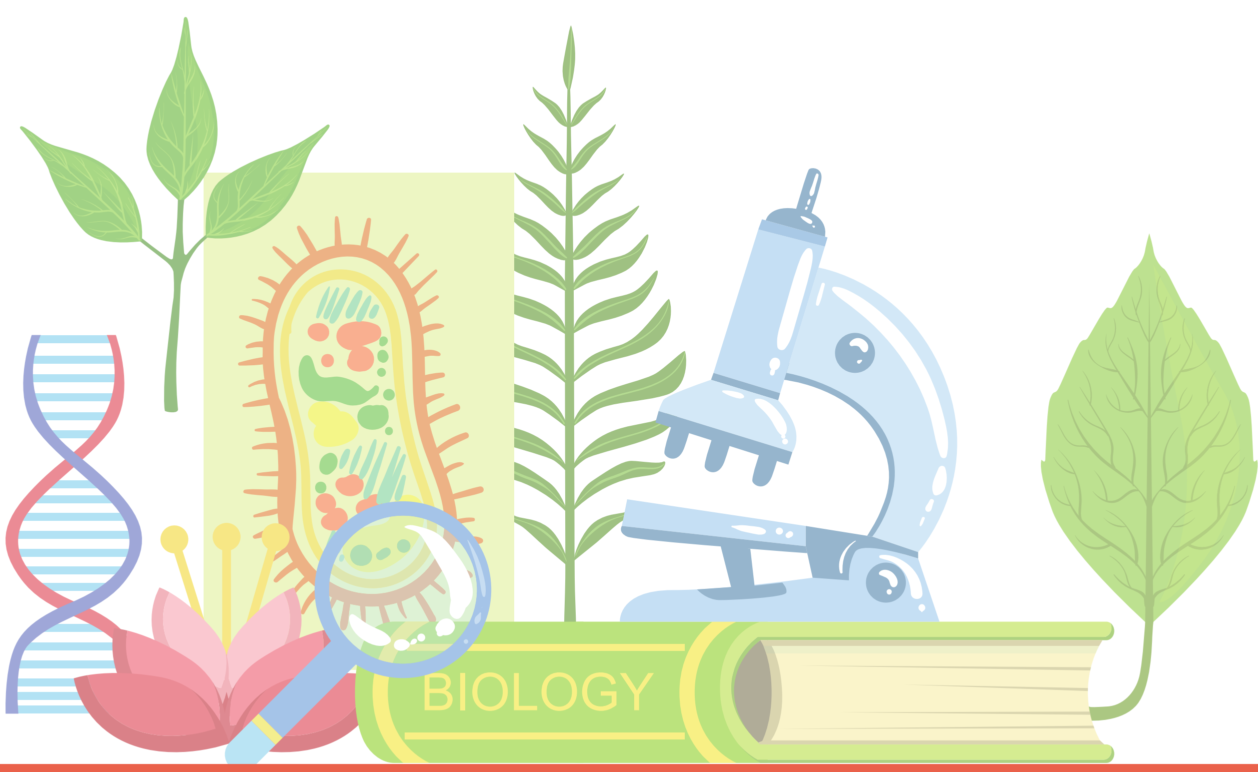
A plataforma SENECA oferece uma gama de atividades das mais variadas disciplinas, que podem ser utilizadas para o aprendizado tanto em sala de aula quanto de forma autônoma pelos estudantes.

Este recurso foi utilizado para revisão do conteúdo de Cnidários e Poríferos, em uma intervenção do PIBID, tendo bastante adesão e interesse por parte dos discentes.

Fonte: https://senecalearning.com/pt-BR

Capítulo 9
Socrative

Autores:
Renan Leandro Matos de Castro
Gabriela de Souza Cavalcante



SOCRATIVE



Introdução

A plataforma Socrative, por meio de acesso a internet, e utilizando recursos tecnológicos, tais como smartphone, tablet ou computador, possibilita seu uso em sala.
Esta plataforma tem o objetivo de criar um espaço virtual de sala de aula, na qual os alunos são convidados para acessar o ambiente a partir de uma senha.
Este recurso conta com várias funções, tais como, criar um questionário (quiz) ou reutilizar um que já tenha sido elaborado pelo professor, corrida espacial que consiste em um jogo de perguntas e respostas que pode ser jogado de forma individual ou em grupo e o Ticket de saída, no qual consiste em uma avaliação da aula, com perguntas padrão.
Este recurso tecnológico é dinâmico, e proporciona uma maior interação entre o aluno e o conteúdo estudado. Possibilita e estimula a autonomia do educando na construção do conhecimento, assim como, o o trabalho colaborativo entre os alunos e permite o professor criar diferentes ambientes de aprendizagem, para momentos síncronos e assíncronos.

socrative

Fonte: socrative.com

SOCRATIVE



Desenvolvimento

Etapa 1:

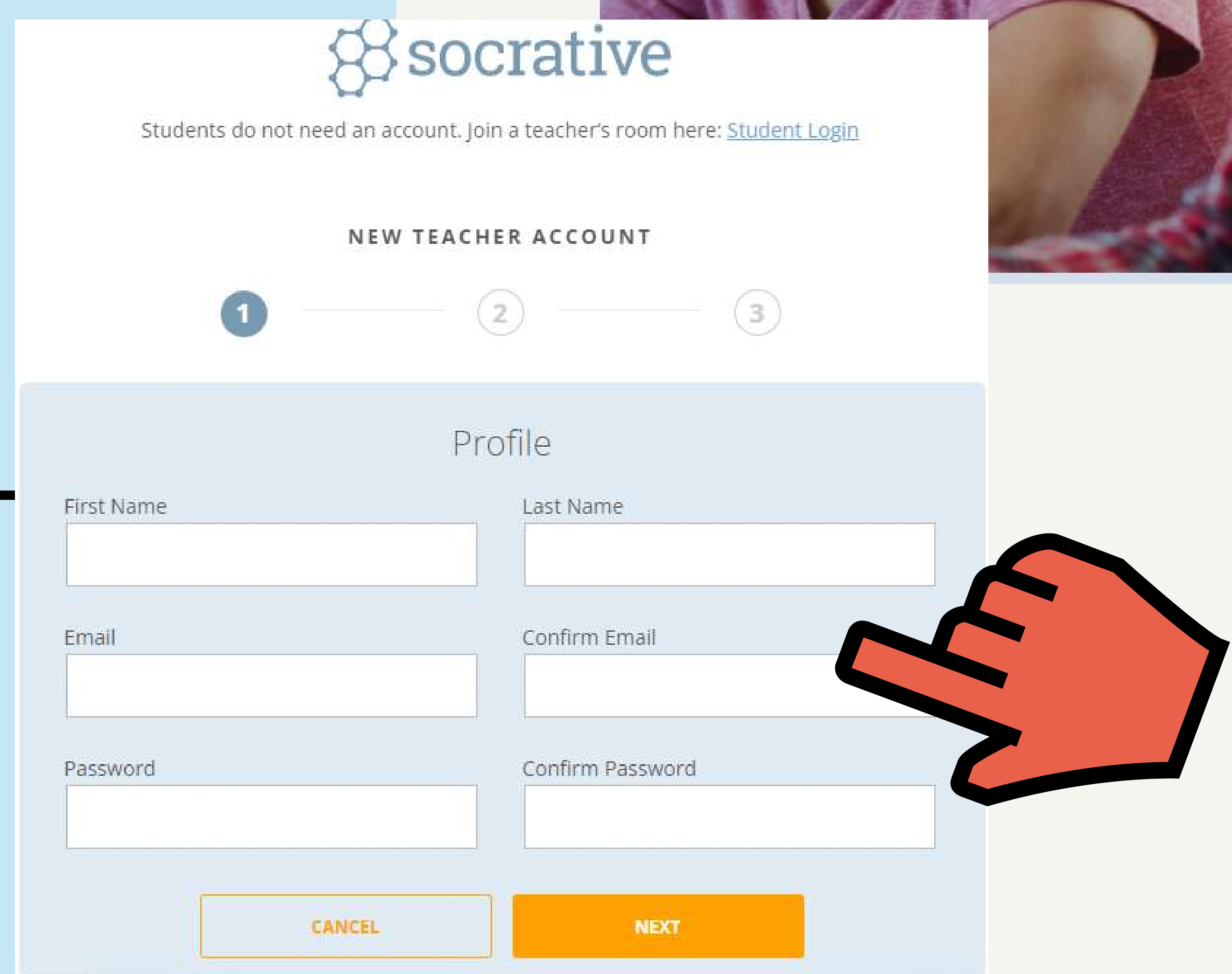
Passo 1: Acessar a plataforma

Por meio de link ou pesquisando no google por Socrative

Passo 2: Clique em conecte-se

Faça um cadastro bem breve, nome, sobrenome e outros.

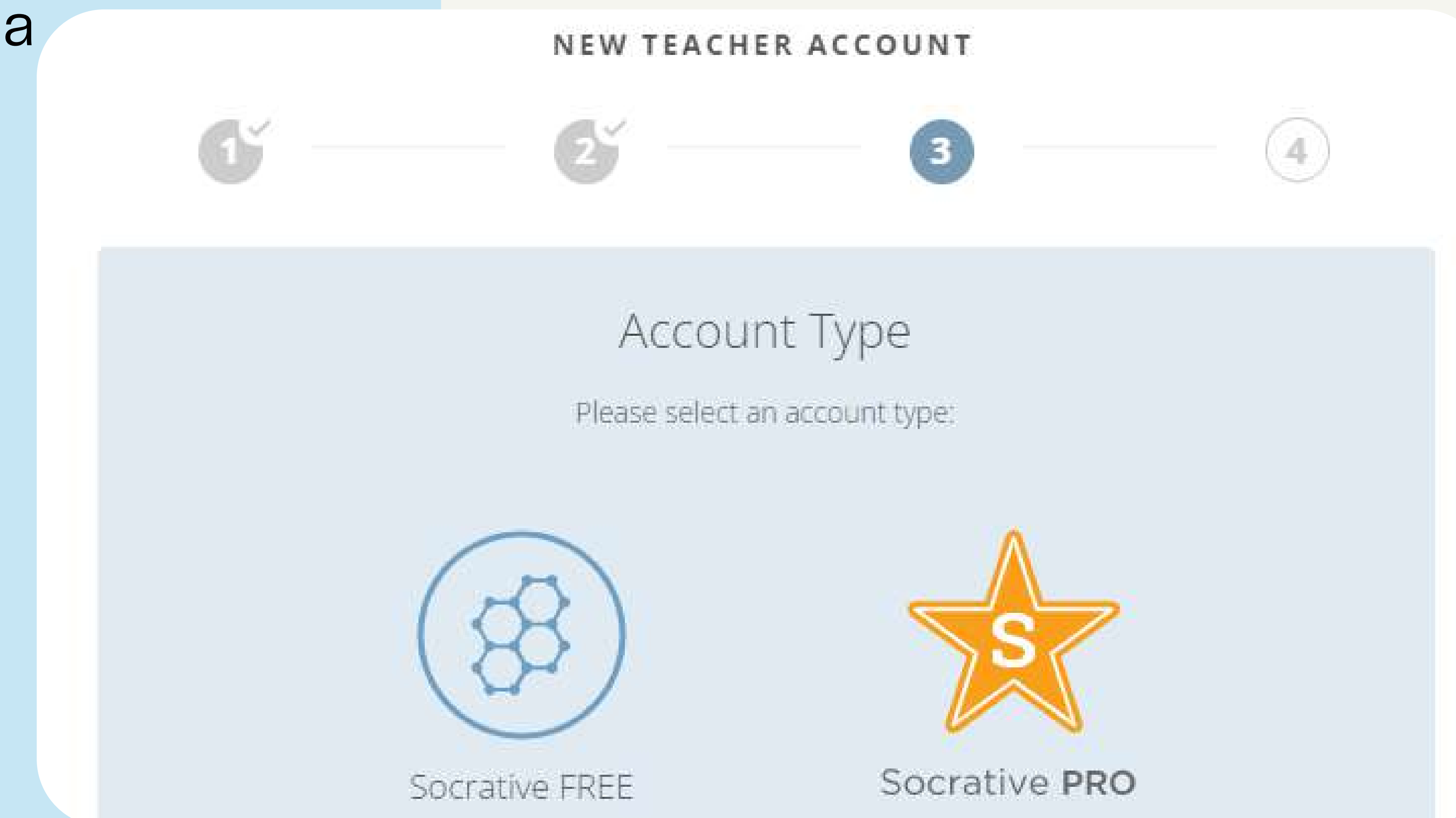




Etapa 2:

Passo 1: Opção free ou pro

Tem duas opções, a free e a pro que tem mais recursos, mas utilizamos a free que é de graça



Fonte: socrative.com

SOCRATIVE



Desenvolvimento

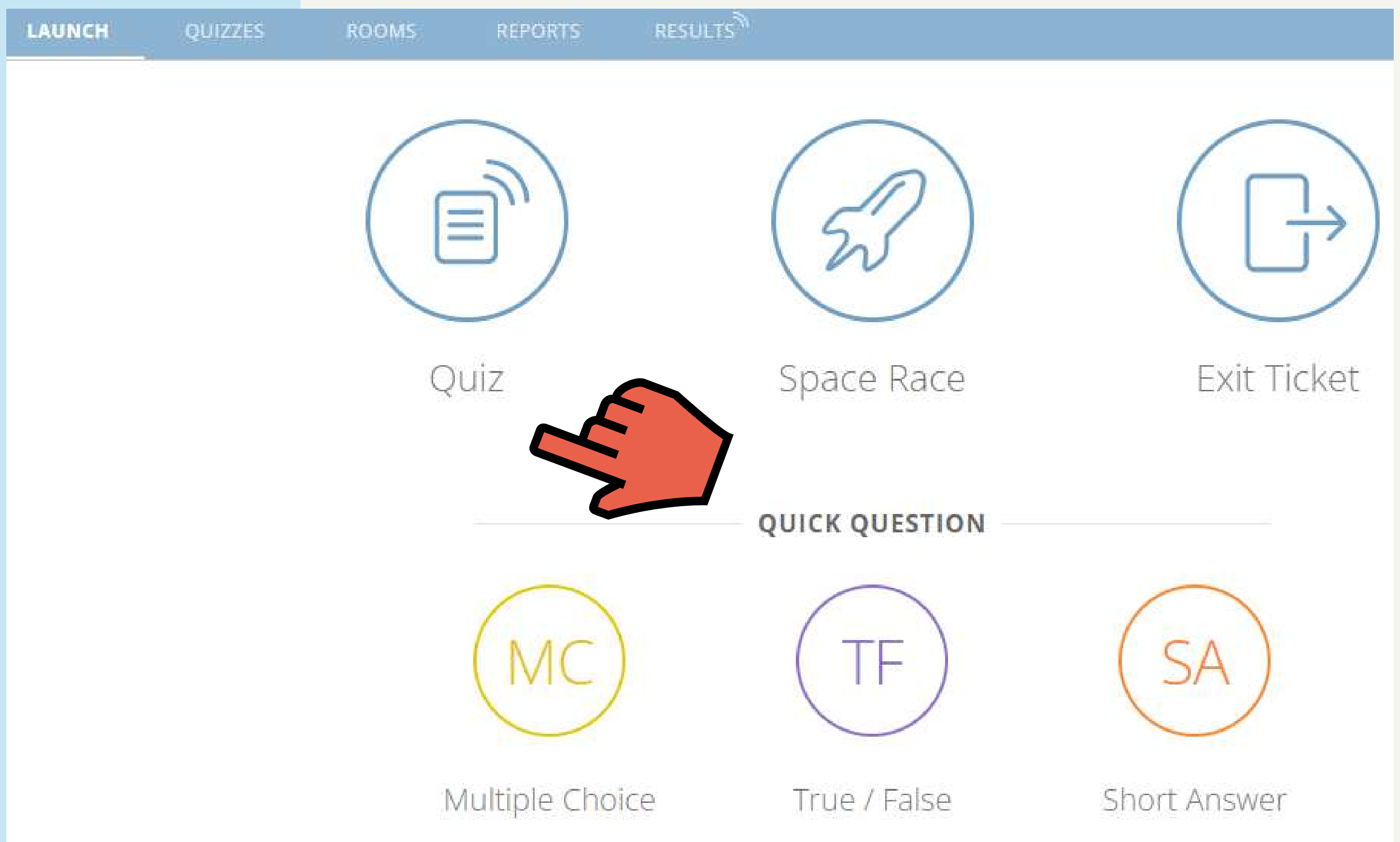
Etapa 1:

Passo 1: vinculado a um ambiente virtual

vai abrir uma aba com algumas opções

Passo 2: Acessar o Quiz

Na opção de Quiz você pode participar de quiz para testar seus conhecimentos



Etapa 2:

Passo 1: Verdadeiro ou falso

Tem a opção quick question, onde pode selecionar a opção verdadeiro ou falso.



Fonte: socrative.com

SOCRATIVE



Desenvolvimento

Etapa 3:

Múltiplas escolhas

Na aba de opções você pode optar por questões de múltiplas escolhas



Fonte: socrative.com

Etapa 4:

Passo 1: Corrida espacial

Por meio de uma corrida em formato de foguetes, os alunos podem competir. Quanto maior o número de acertos em questões, mais o foguete avança



Fonte: socrative.com

SOCRATIVE



Considerações finais

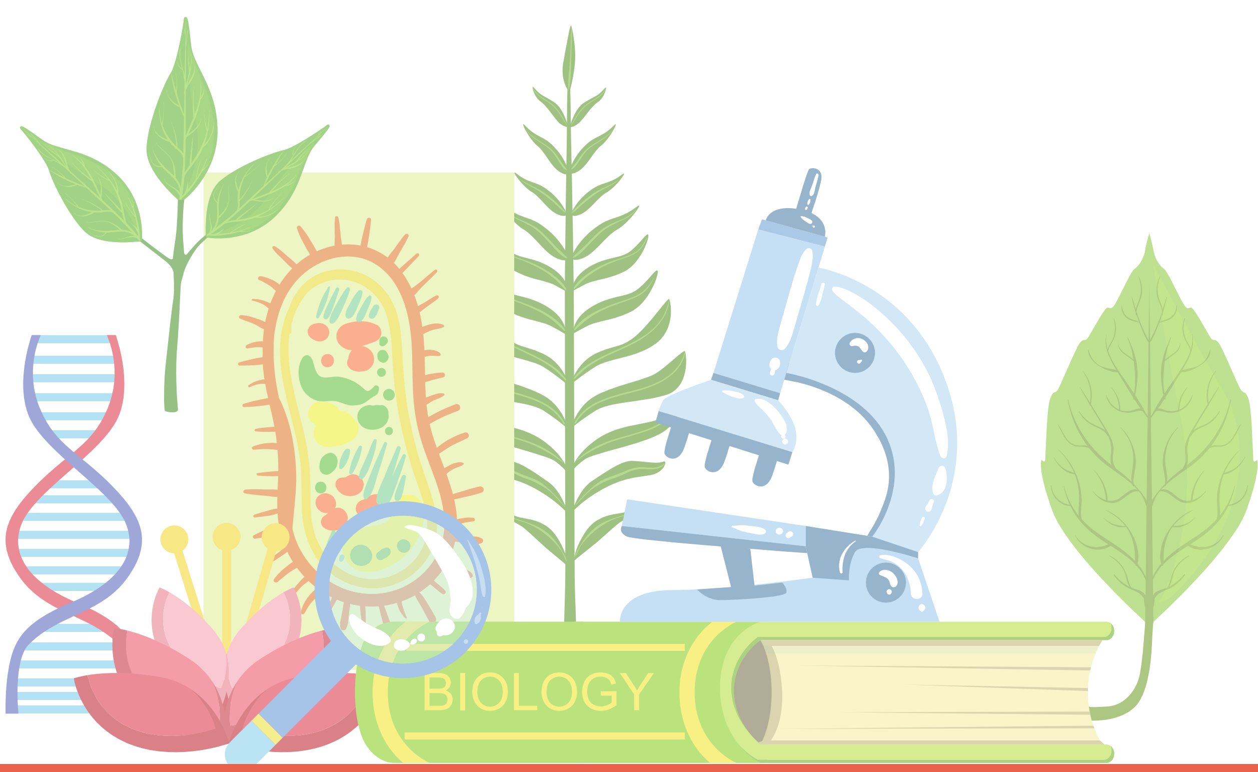
Este programa conta com opções como o Socrative estudante, professor, e o Pro que é pago. Na versão professor, é possível criar um questionário "quiz" e então disponibilizar ao aluno. Enquanto o aluno vai respondendo as questões, o professor consegue ter acesso em tempo real e quantificar os acertos e erros. Diante dessa perspectiva, o professor pode trabalhar com a turma as questões que ocorreram maior desacerto, revisá-las e ao mesmo tempo despertar no aluno a motivação em aprender, de forma dinâmica e divertida usando esse recurso tecnológico.

Fonte: socrative.com

Capítulo 10

Storyboard That

Autora:
Sophia Sanches



Storyboard That



Introdução

Storyboard That é uma plataforma de criação de histórias de quadrinhos, que oferece a versão gratuita e paga, também sendo possível fazer um teste de 14 dias para utilizar funções mais avançadas. O site oferece grande variedade de ferramentas, mesmo na versão gratuita possibilita criar histórias elaboradas e criativas.

De fácil utilização os storyboards podem ser criados utilizando o recurso de arrastar e soltar, o que possibilita a utilização do mesmo por pessoas de todos os níveis, e ser empregado de diversas formas. Na educação pode ser utilizado por educadores, a fim de tornar lúdico qualquer assunto que esteja trabalhando, criando materiais e atividades para aula. Além disso, pode ser utilizado por alunos, com a proposta de atividade de fixação de conteúdos. Ao criar uma história em quadrinhos, o professor pode observar o domínio acerca do assunto. Além é claro, de também trabalhar habilidades, criatividade, auxiliar no desenvolvimento e na afinidade com a utilização de recursos digitais.

Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That



Introdução

Uma vez que pode ser utilizado por docentes e discentes, não existe segredo para utilização da plataforma Storyboard That, sendo necessário apenas acessar o site e desvendar as diversas possibilidades que este oferece.

O site apresenta como idioma padrão o inglês, porém a própria extensão do Google Tradutor presente em seu navegador faz a tradução automaticamente. Abaixo segue um tutorial simplificado para iniciar a criação, o mesmo foi confeccionado com a própria plataforma, a fim de ilustrar uma das formas de aplicação.

Storyboard That

Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 1:

Passo 1: Conhecendo o site

A Malu vai nós auxiliar nesse processo, nos ensinando onde ficam as principais ferramentas para criação de nossa história em quadrinhos.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

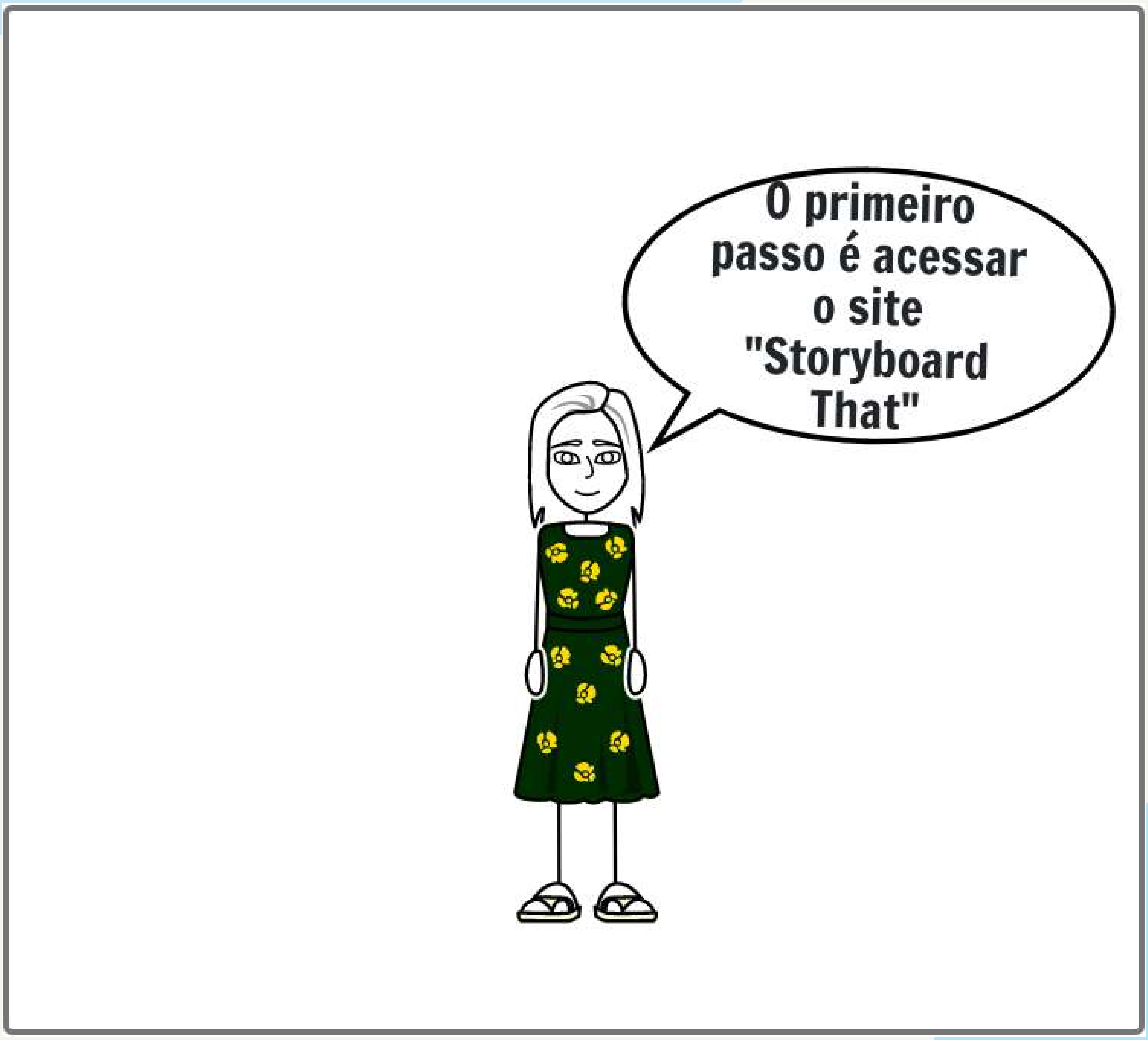
Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 1:

Passo 2: Conhecendo o site

Esse é o link para acessar o site https://www.storyboardthat.com.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That

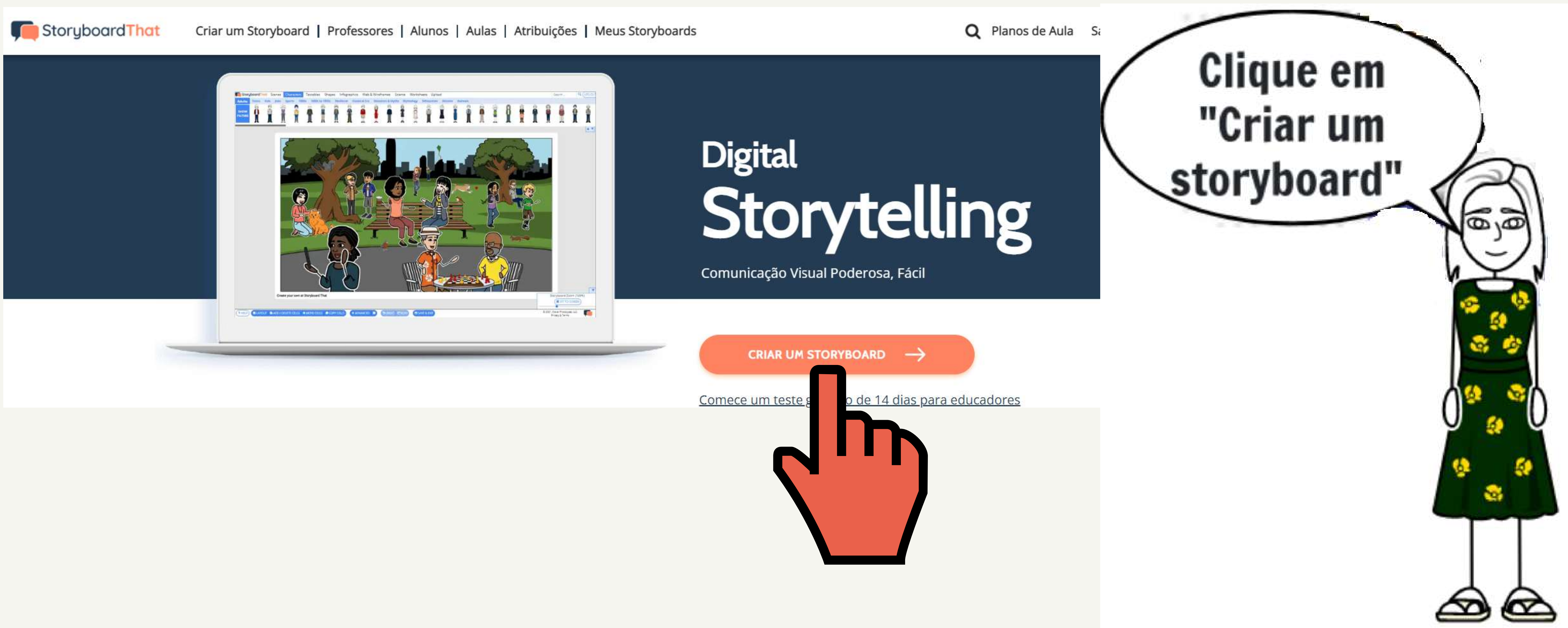


Desenvolvimento

Etapa 2:

Passo 1: Primeiro Acesso

Na página de início você pode começar clicando em "Criar um storyboard" ou "Comece um teste gratuito para educadores", nesse caso mostraremos como utilizar os recurso gratuitos, então começaremos criando um storyboard.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That

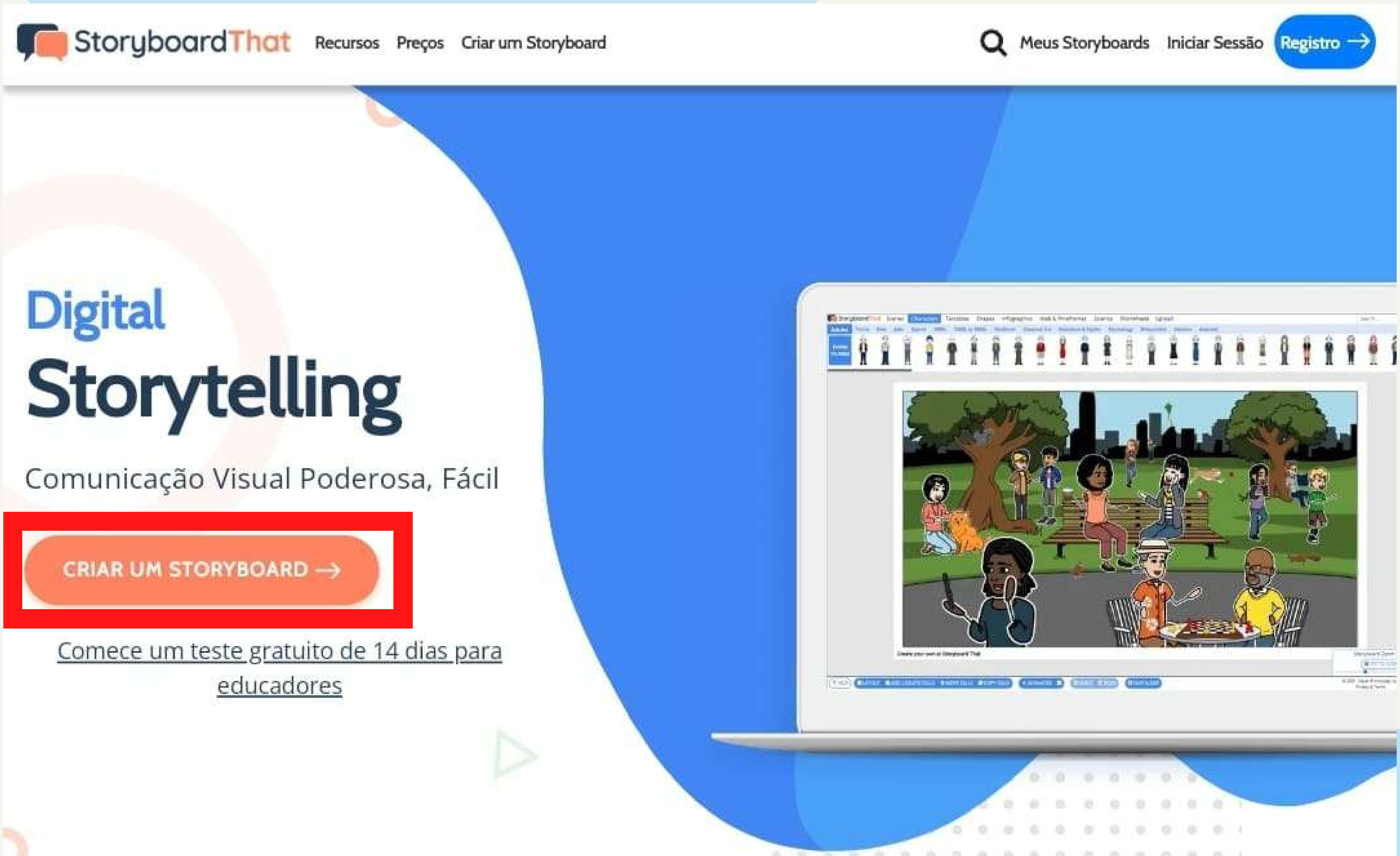


Desenvolvimento

Etapa 2:

Passo 2: Primeiro Acesso

Na página de início você pode começar clicando em "Criar um storyboard" ou "Comece um teste gratuito para educadores", nesse caso mostraremos como utilizar os recurso gratuitos, então começaremos criando um storyboard.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

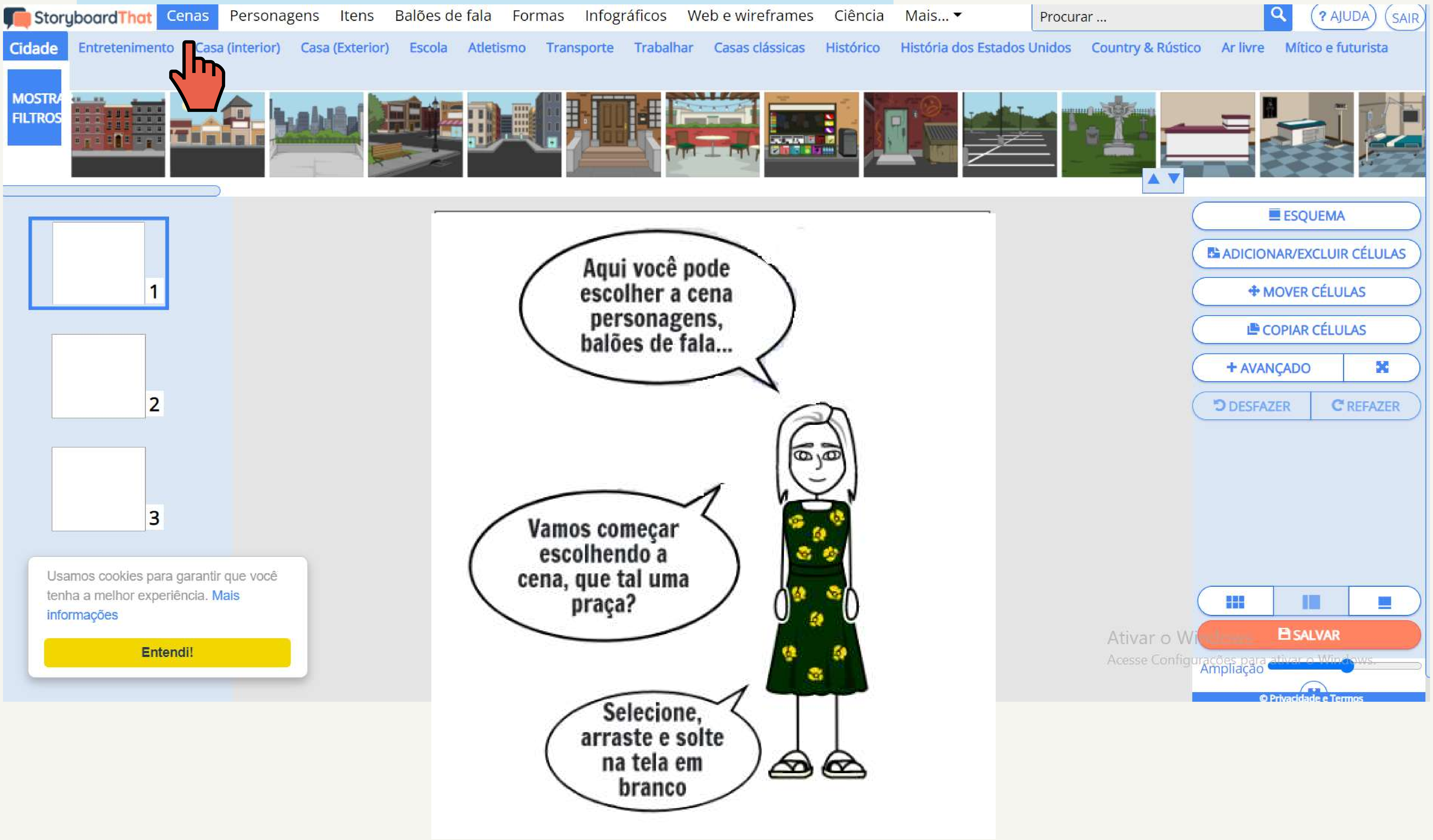
Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 3:

Passo 1: Conhecendo as ferramentas



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That



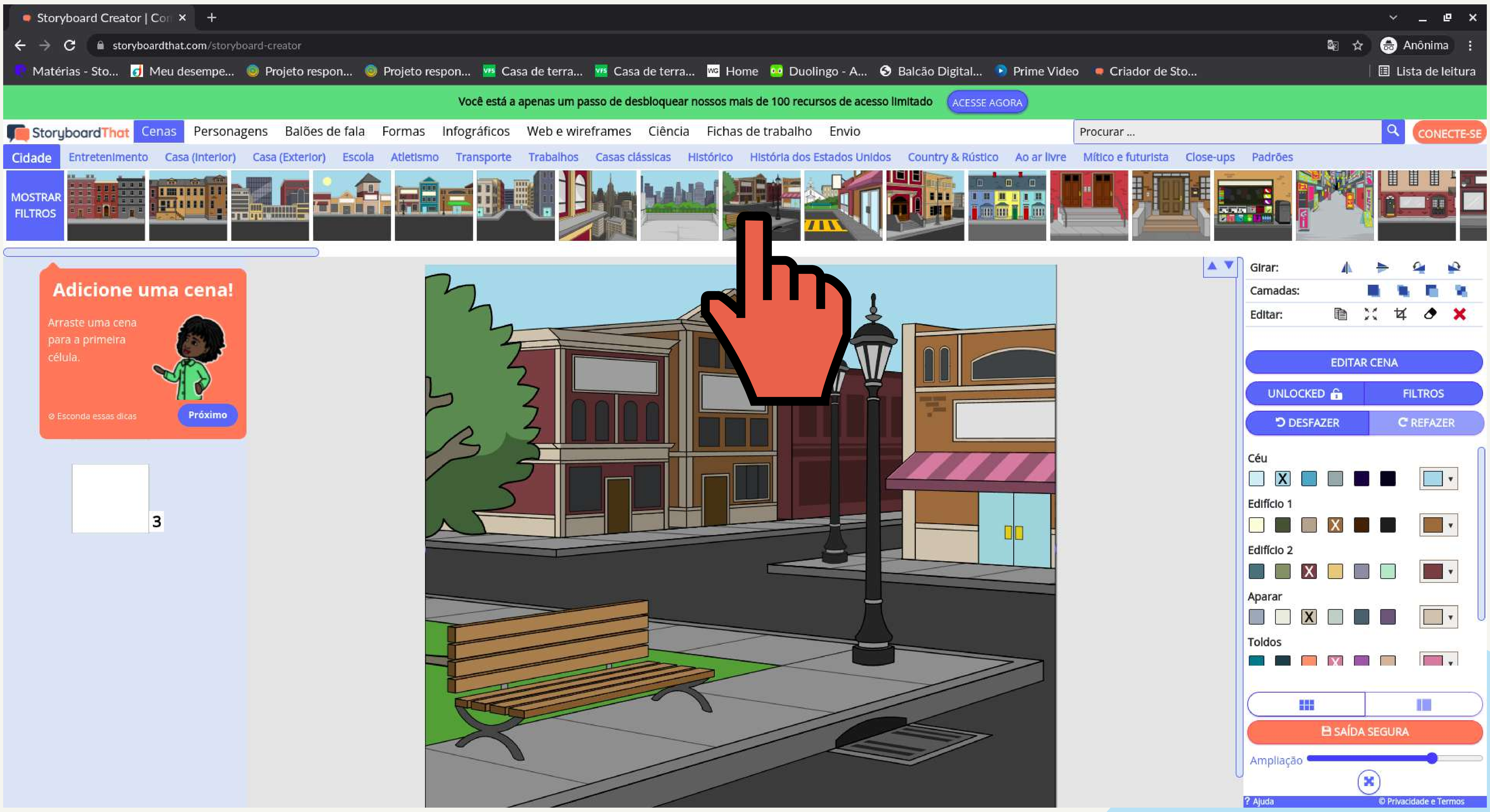
Desenvolvimento

Etapa 3:

Passo 2: Conhecendo as ferramentas

Você pode localizar na página uma caixa de dicas, que te orientará.

Para escolher a cena é simples, selecione e arraste até a tela em branco, então solte a imagem.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

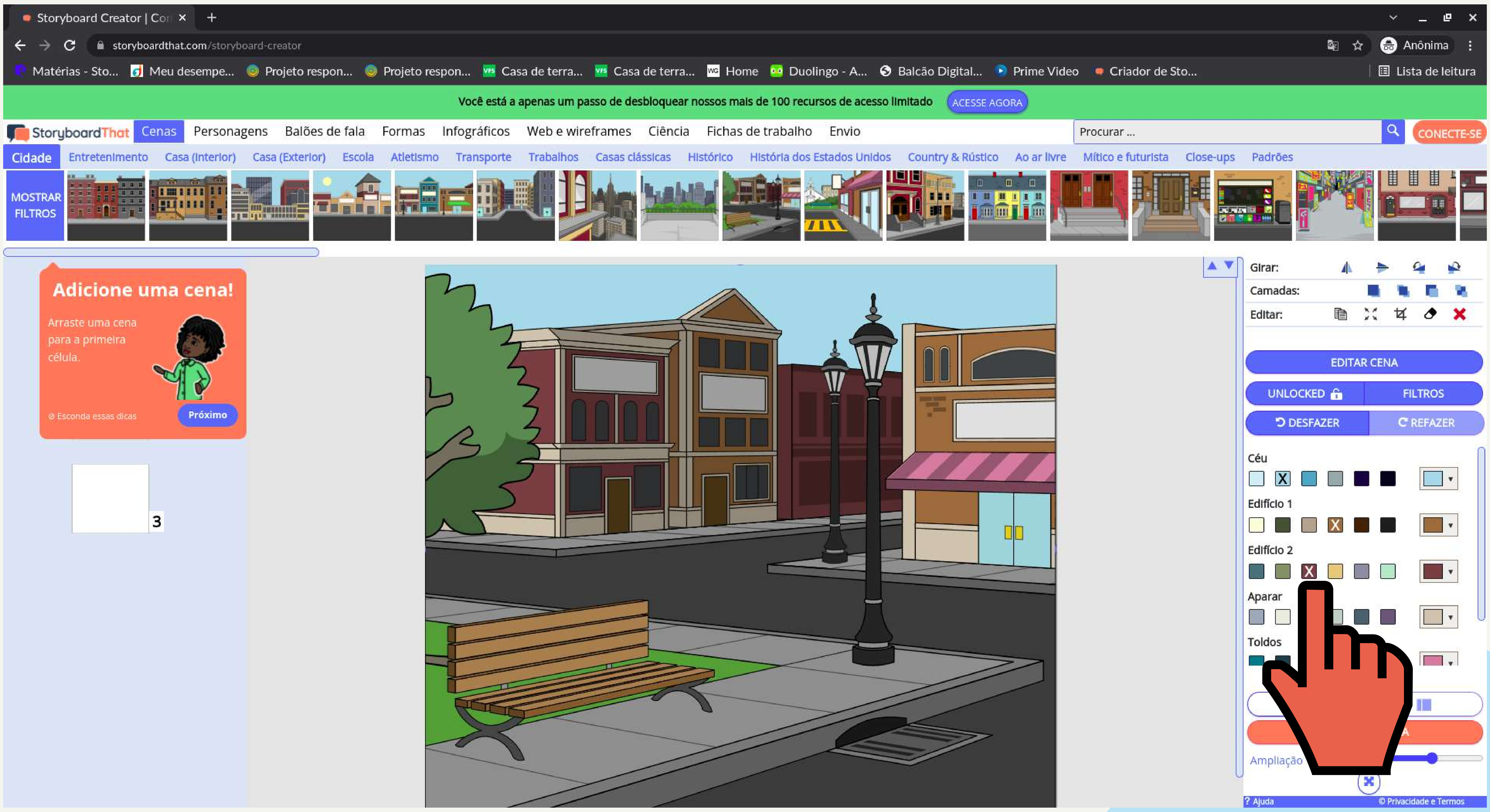
Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 3:

Passo 3: Selecionando a cena e as cores

Você também pode personalizar sua cena com as cores que preferir, utilizando a paleta de cores presente no lado direito da tela.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 4:

Passo 1: Escolhendo o personagem

Clique na aba de personagens. Escolha o personagem clique e arraste para cédula.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

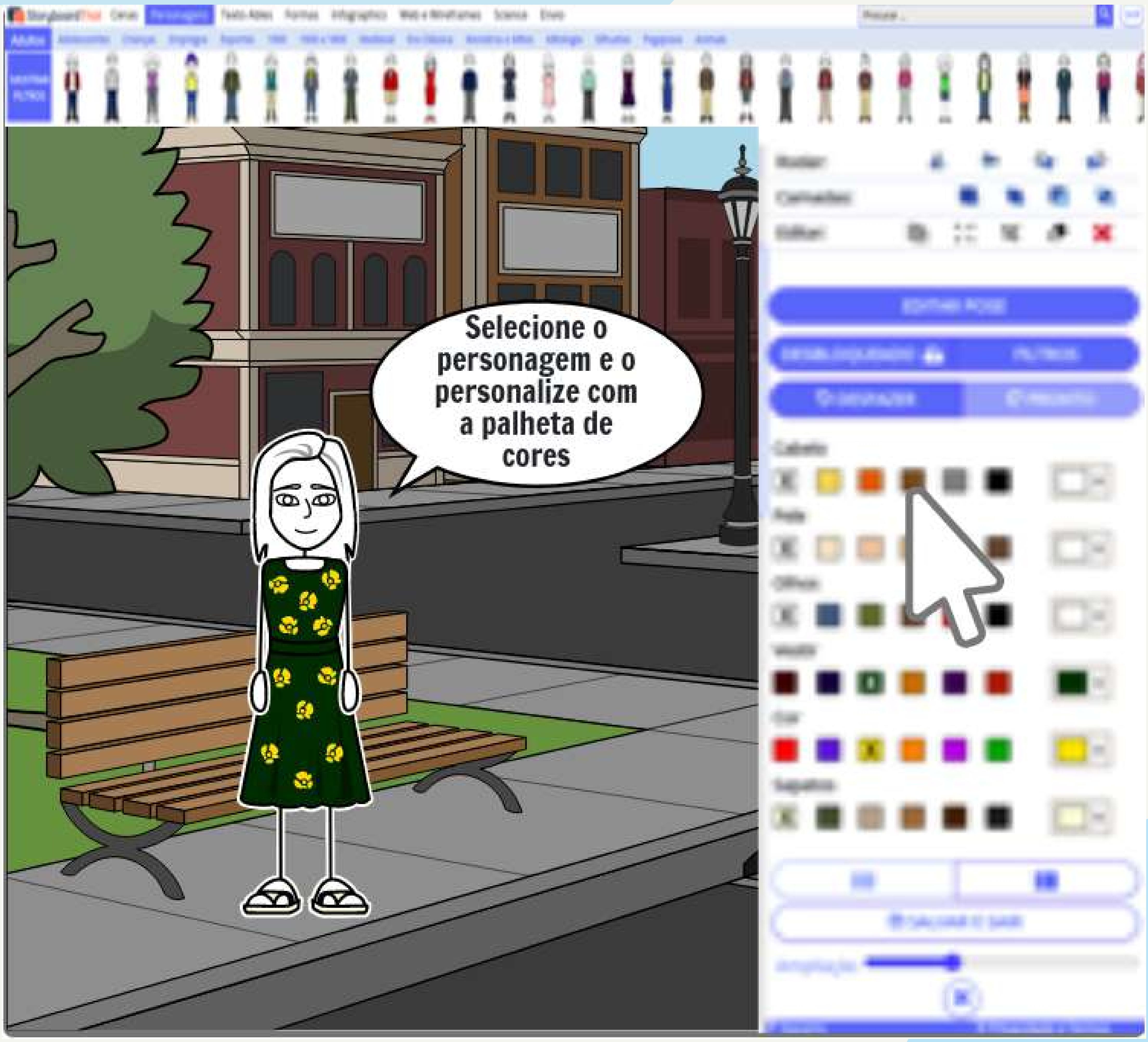
Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 4:

Passo 2: Personalizando o personagem

Para personalizar seu personagem utilize a opção " Editar Pose", nela você poderá escolher as cores das roupas, pele, cabelo, olhos... além de poses e expressões faciais.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

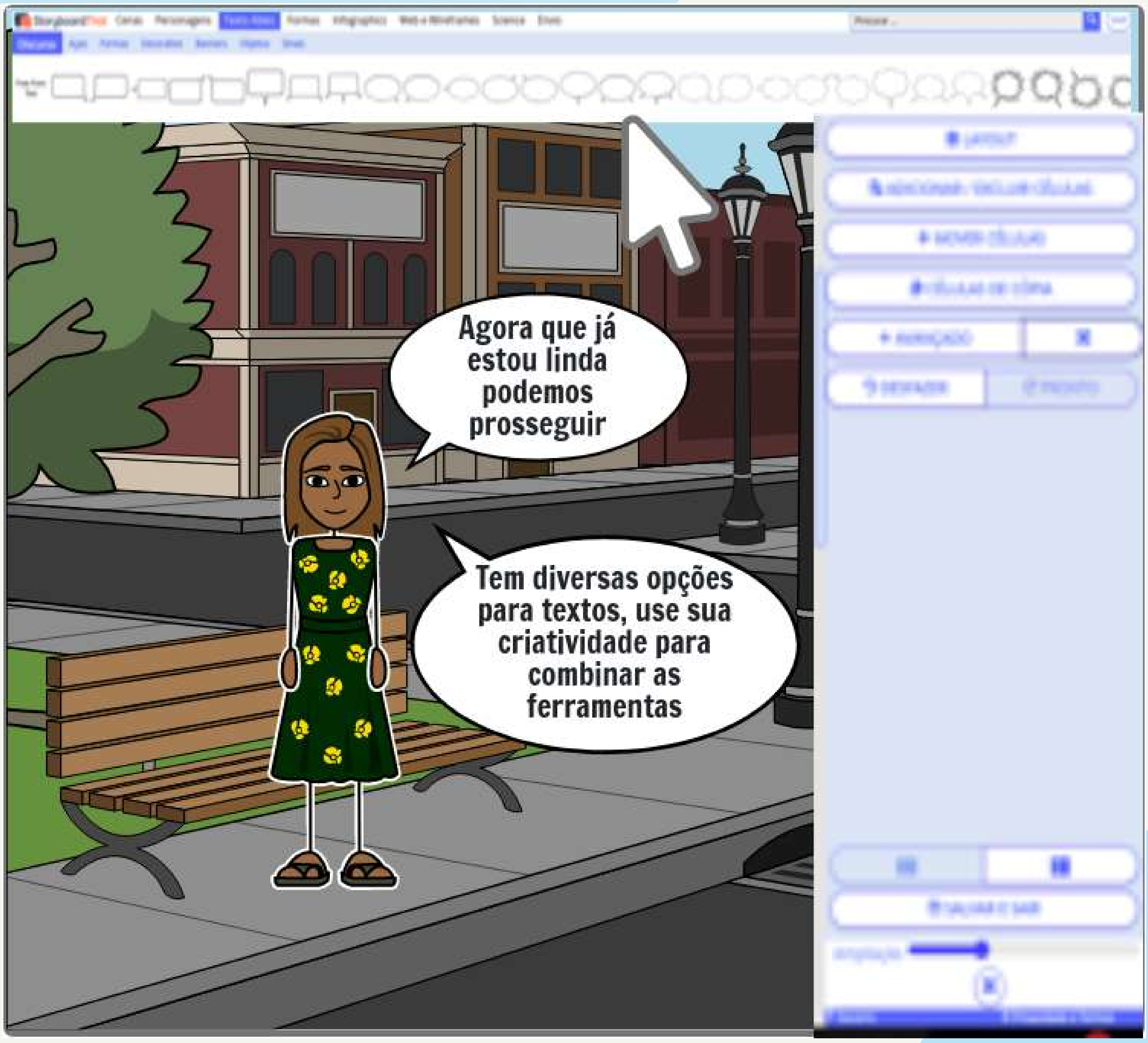
Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 5:

Passo 1: Balões de fala

Na aba "Balões de fala" você encostrará várias opções para criar os diálogos.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That

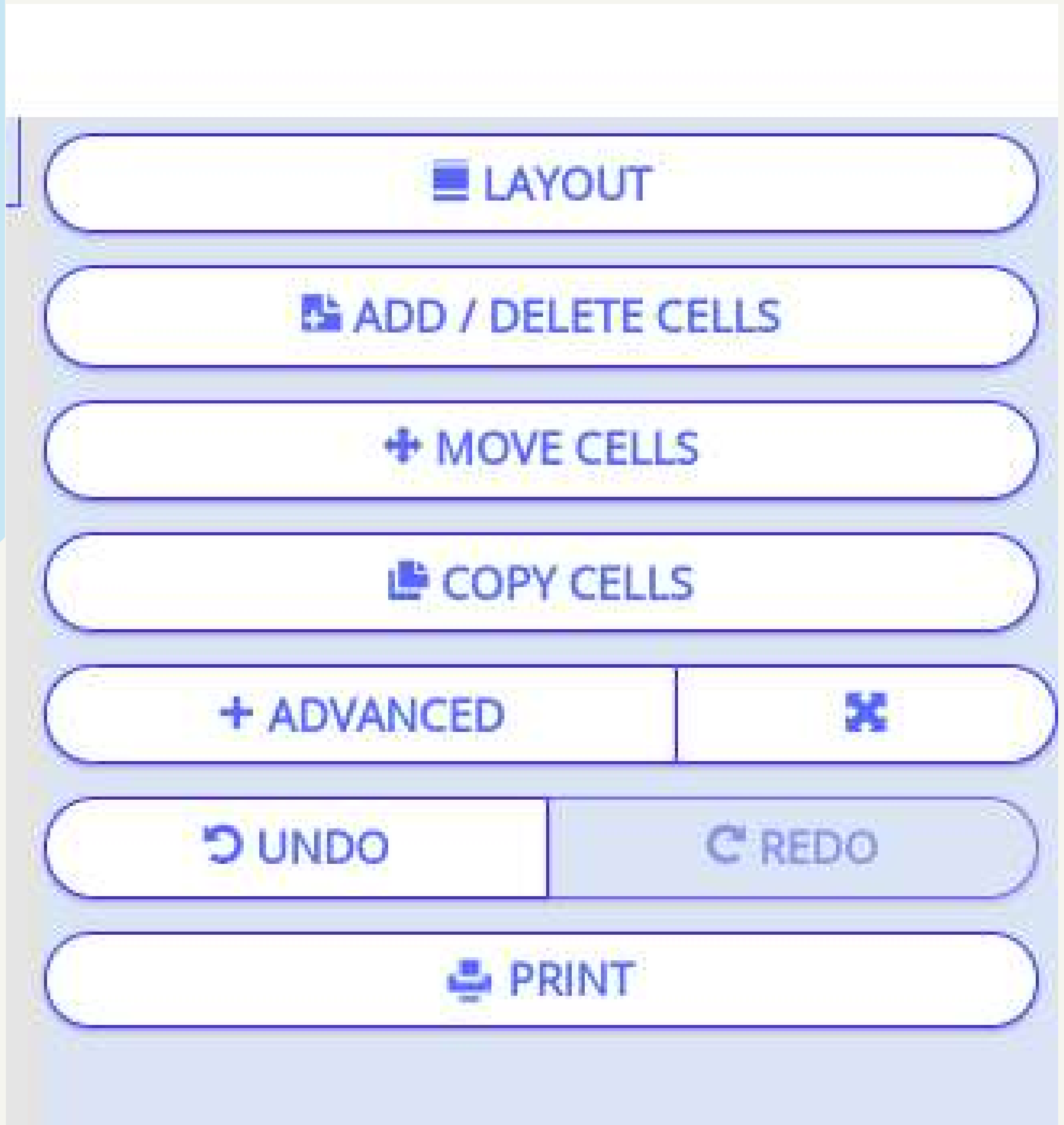


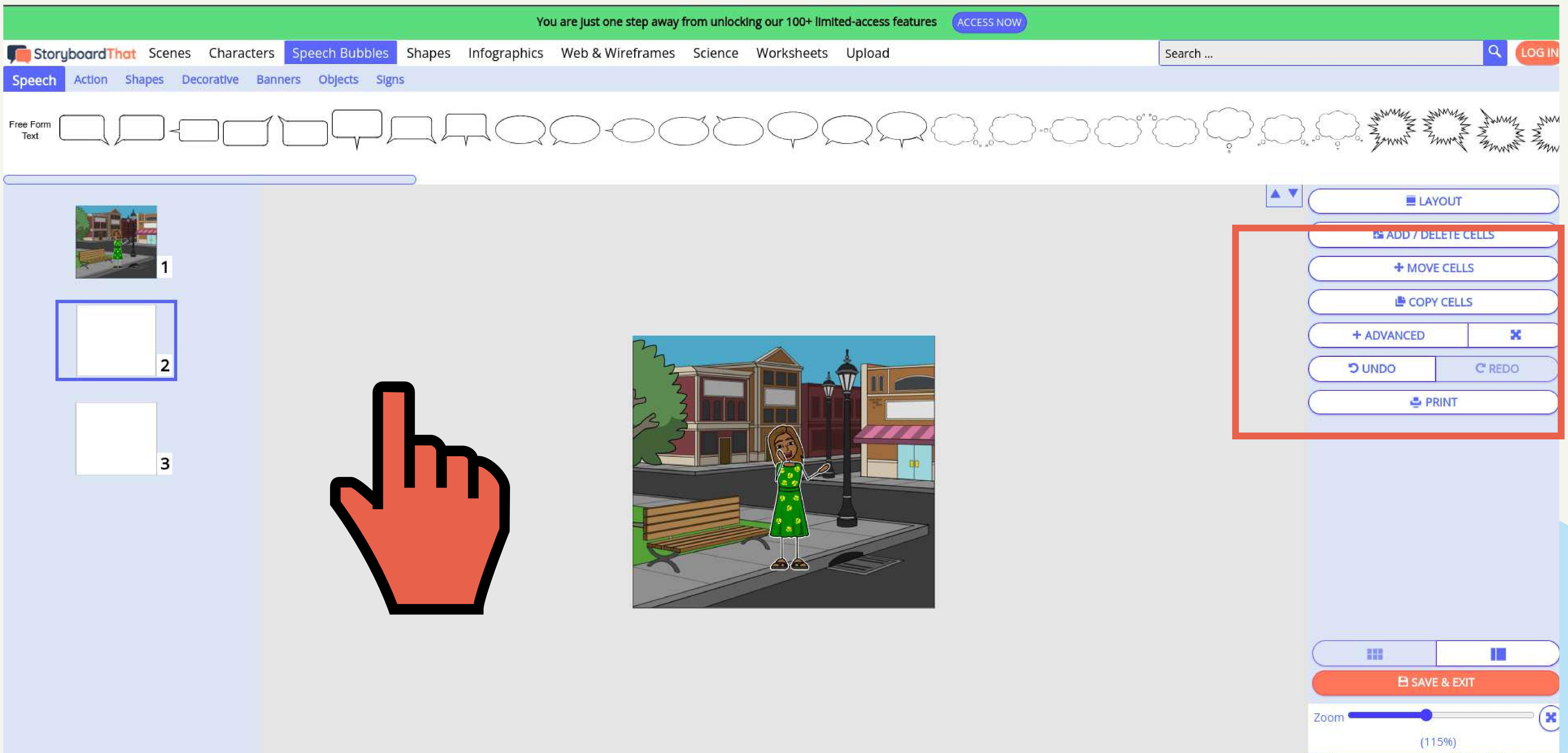
Desenvolvimento

Etapa 6:

Passo 1: Layout

Ao clicar em qualquer espaço vazio você abrirá as opções para organizar seus quadrinhos, poderá fazer isso em "Esquema", "Adicionar/ Excluir células", "Mover células", "Copiar células", onde poderá definir o layout.





Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That

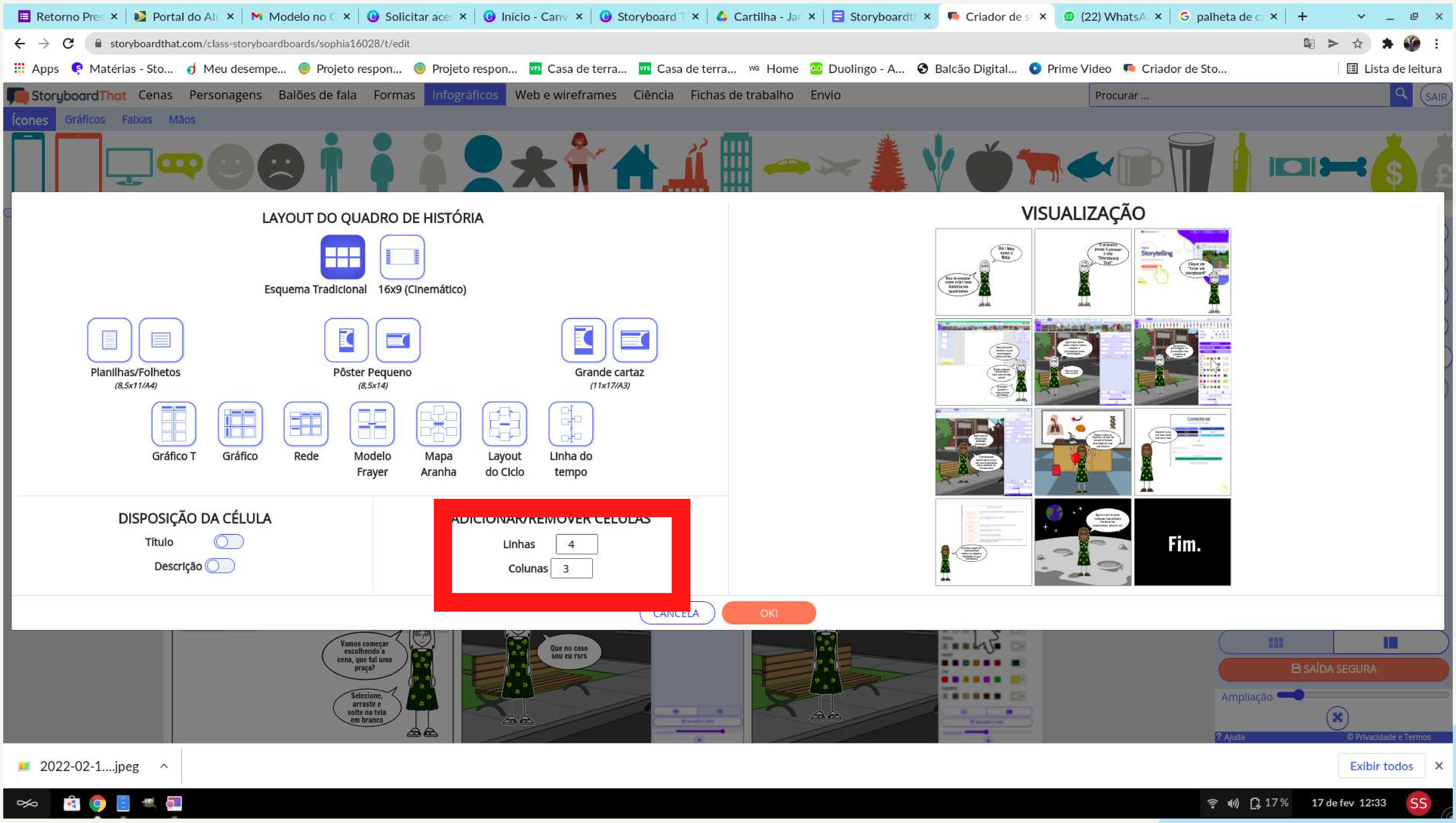


Desenvolvimento

Etapa 6:

Passo 2: Layout

Basta definir a quantidade de linhas e colunas, e o layout.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 6:

Passo 3: Layout

Nos quadradinhos circulados na imagem acima você pode escolher a forma como deseja visualizar seu esquema.

A melhor opção para edição é a segunda

Enquanto a primeira é melhor para ter uma noção geral dos quadrinhos.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

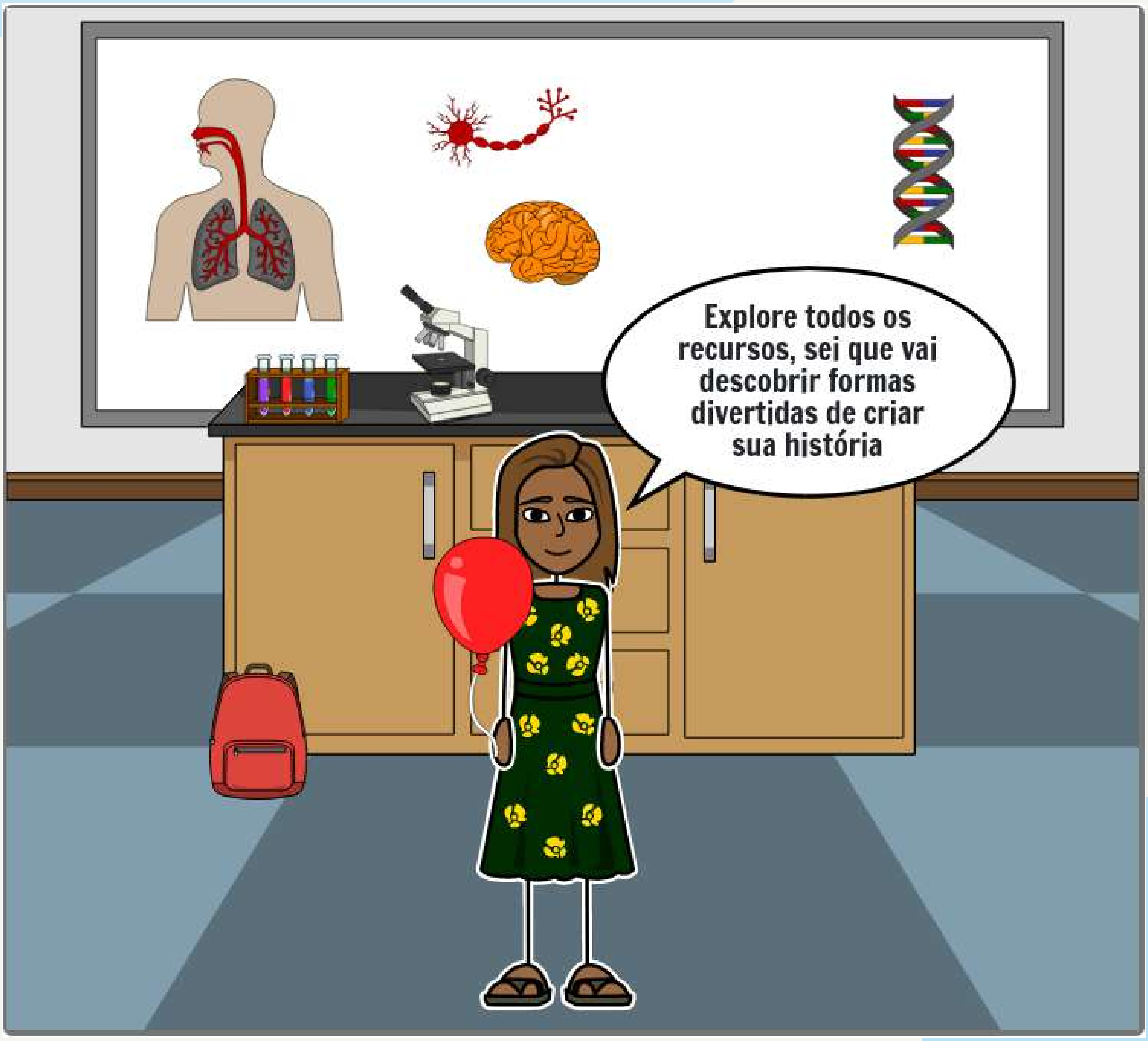
Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 7:

Passo 1: Mais ferramentas

Para adicionar caracteres diversos explore as abas Formas, Infográficos, Web e Wireframes, Ciências e Fichas de Trabalho, você também pode combinar imagens externas fazendo uploads na aba Enviar.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 8:

Passo 1: Salvar e Sair

Depois de pronto você deve salvar sua história, clicando na opção "Salvar e sair".



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

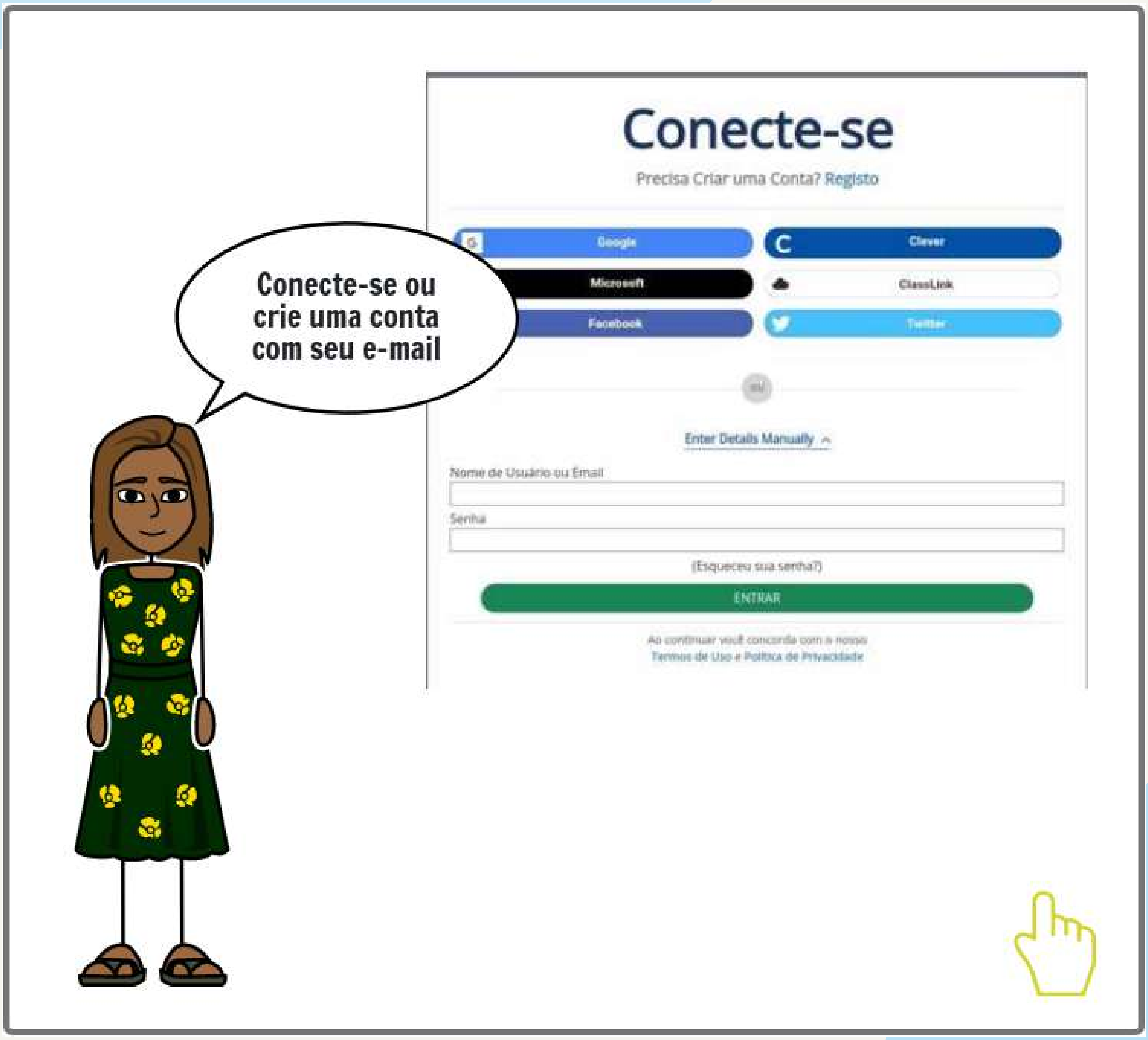
Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 8:

Passo 2: Salvar e Sair

A página pedirá para que você se conecte, escolha a opção que considere melhor.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 8:

Passo 3: Salvar e Sair

Escolha a opção download.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 8:

Passo 4: Salvar e Sair

Nessa etapa você deve escolher a opção que melhor se adeque a finalidade da sua história em quadrinhos, o PDF pode ser uma boa opção para entrega de trabalhos.



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That

Desenvolvimento

Etapa 9:

Passo 1: Comece seus projetos



Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Storyboard That



Considerações Finais

A plataforma Storyboard That é uma excelente opção para realização de atividades, excepcionalmente para aulas remotas. Esta conta também com opções de apresentações em PowerPoint e oferece a possibilidade de criação de aulas divertidas e que prenda a atenção dos alunos. Uma ferramenta digital que pode ser utilizada de diversas formas, para diferentes finalidades, auxiliando o professor em sua proposta metodológica.

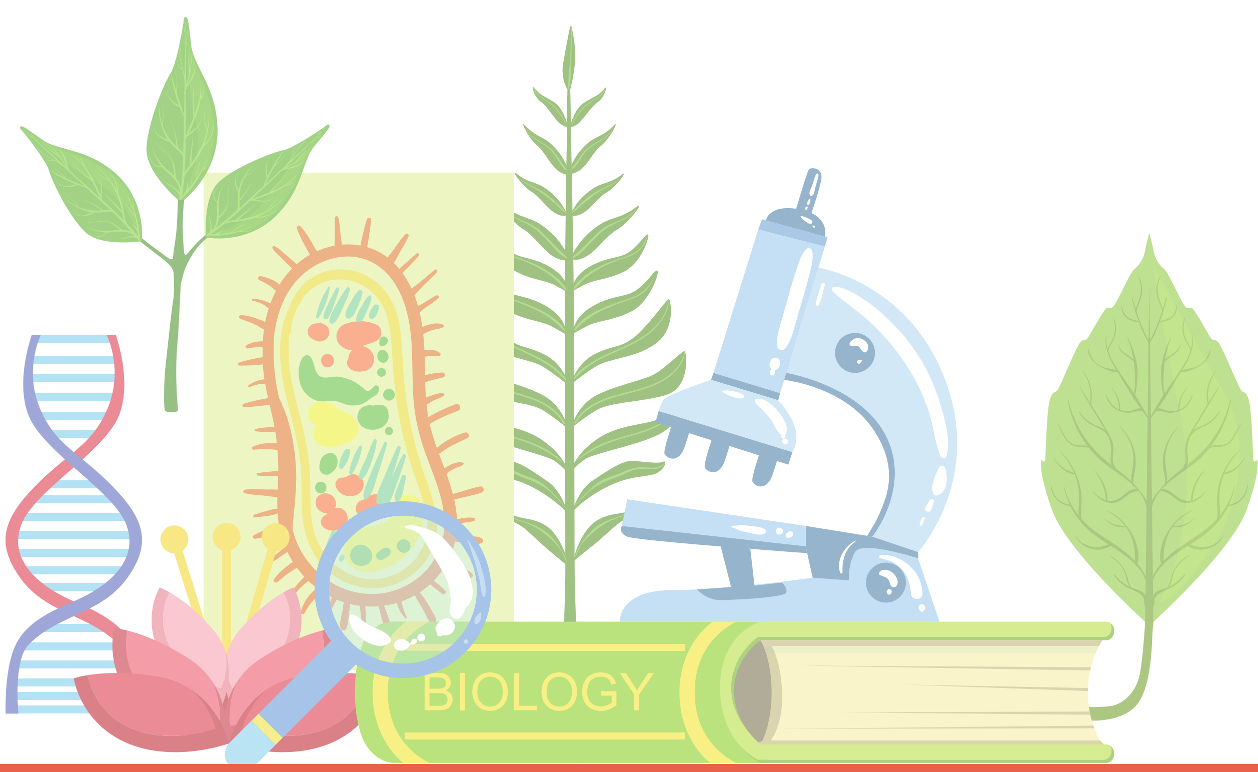
Storyboard That

Fonte: https://www.storyboardthat.com/pt

Capítulo 11
Wordwall

Autores:

Edson Augusto Barbosa Ambrósio
Ana Flávia Santos



Wordwall



Introdução

O Wordwall é uma plataforma digital de elaboração de atividades, que são personalizadas pelo docente para serem trabalhadas em sala de aula. Dentre as funções, o site dispõe da criação de lições, jogos, questionários e muito mais.
Uma das maiores vantagens da plataforma é a possibilidade de utilizar os recursos tanto em meio impresso, quanto em meio digital. Tal característica, o torna um excelente site para o Ensino à Distância (EaD) como uma alternativa, pois pode ser uma aliada ao material de apoio trabalhado em aulas.

Wordwall

Fonte: https://wordwall.net/ptl



Fonte: https://wordwall.net/ptl

Wordwall



Desenvolvimento

COMO REALIZAR O LOGIN

Passo 1:

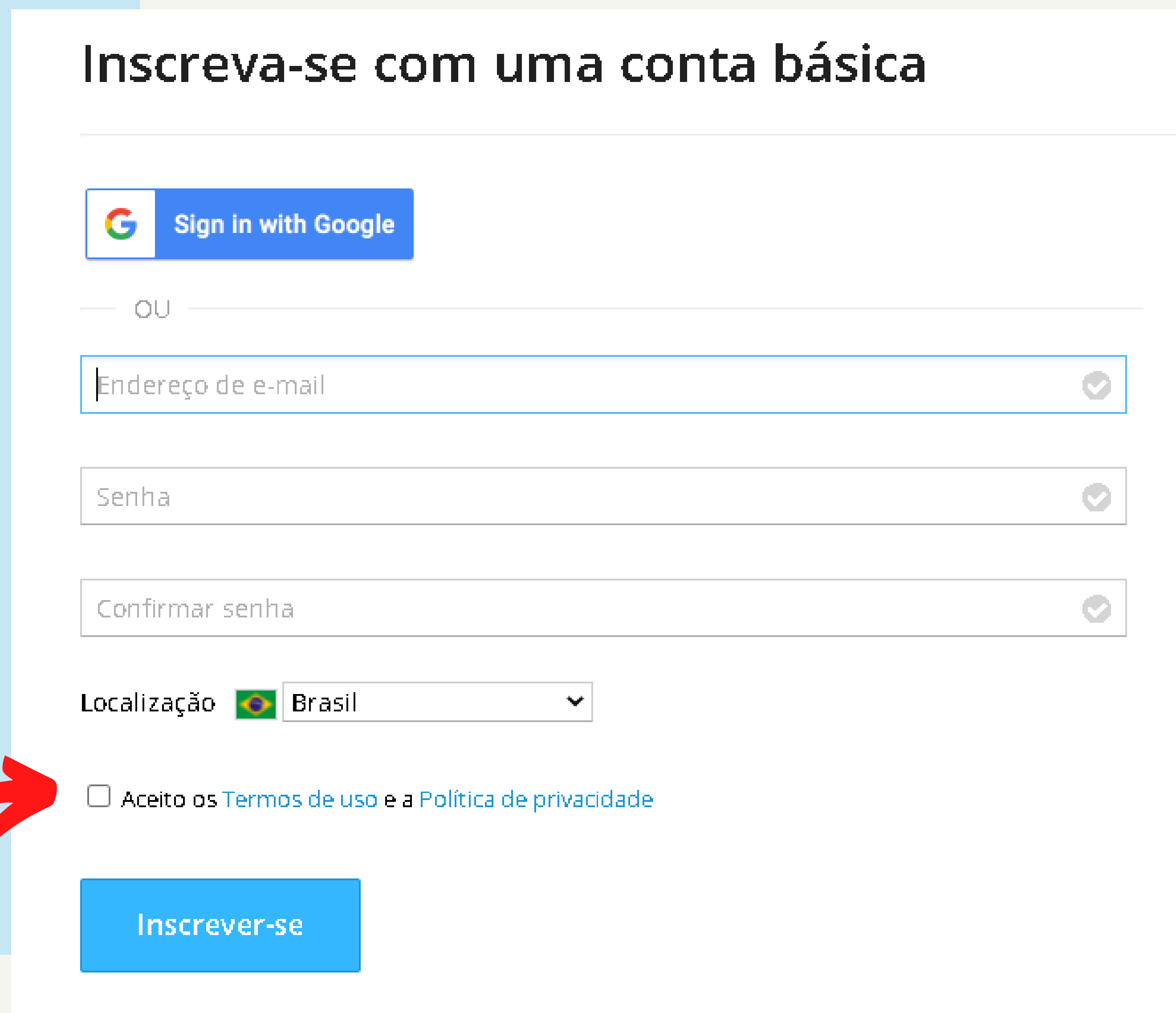
Acessar o site: **https://wordwall.net/pt**
Você visualizará a imagem abaixo e deverá clicar em "Inscreva-se para começar a criar":



Fonte: Wordwall

Passo 2:

Você será direcionado para a página de criação de conta onde poderá preencher com seus dados:
E-mail, Senha, Confirmação da senha, País, é necessário marcar que aceita os termos de uso



Fonte: https://wordwall.net/ptl

Wordwall

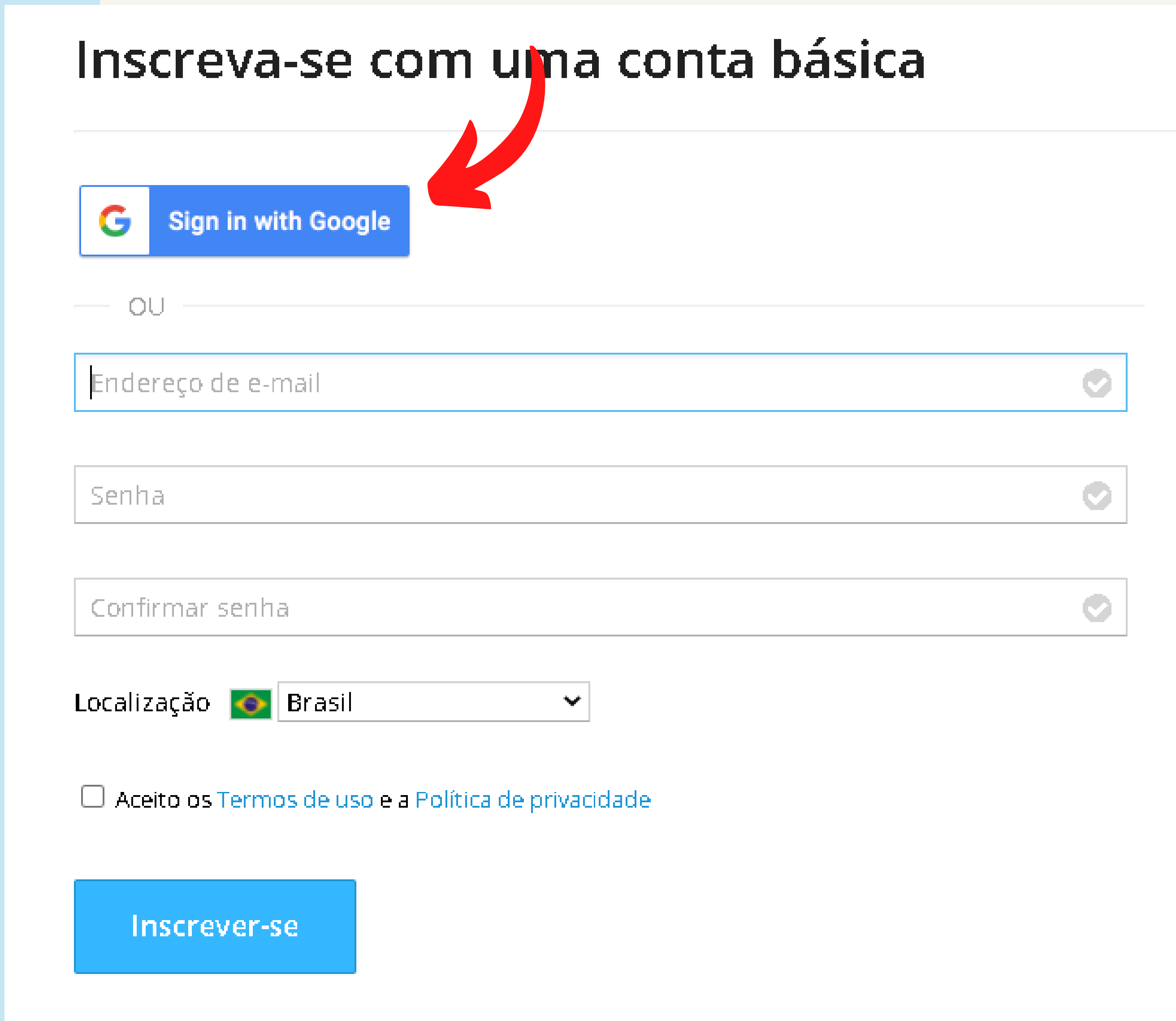


Desenvolvimento

COMO REALIZAR O LOGIN

Passo 2.1:

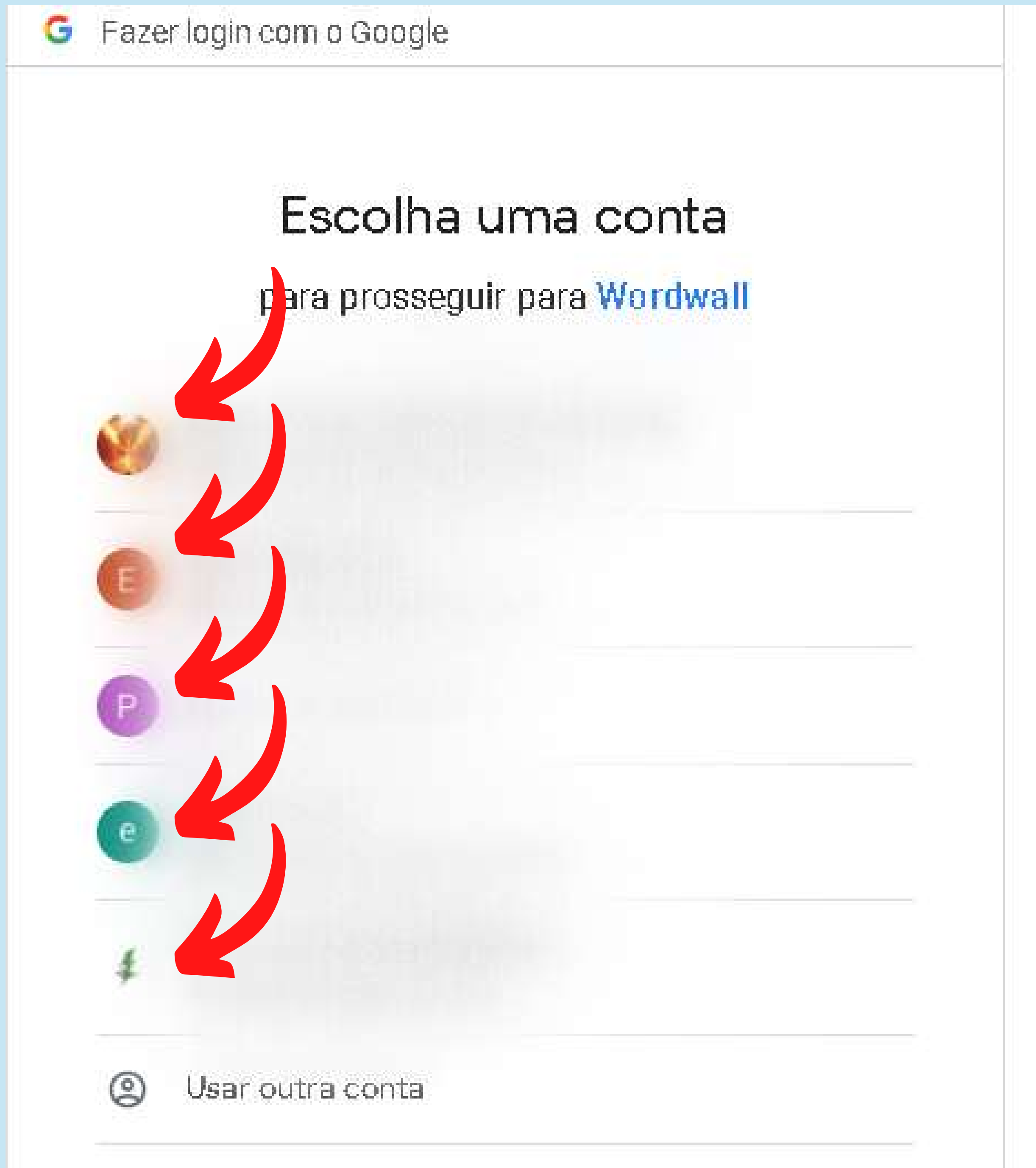
é possível também acessar automaticamente com uma conta google clicando em "Sign in with Google"



Fonte: https://wordwall.net/ptl

Passo 2.2:

Você será direcionado para a página abaixo onde deve escolher uma de suas contas google para vincular ao site



Fonte: https://wordwall.net/ptl



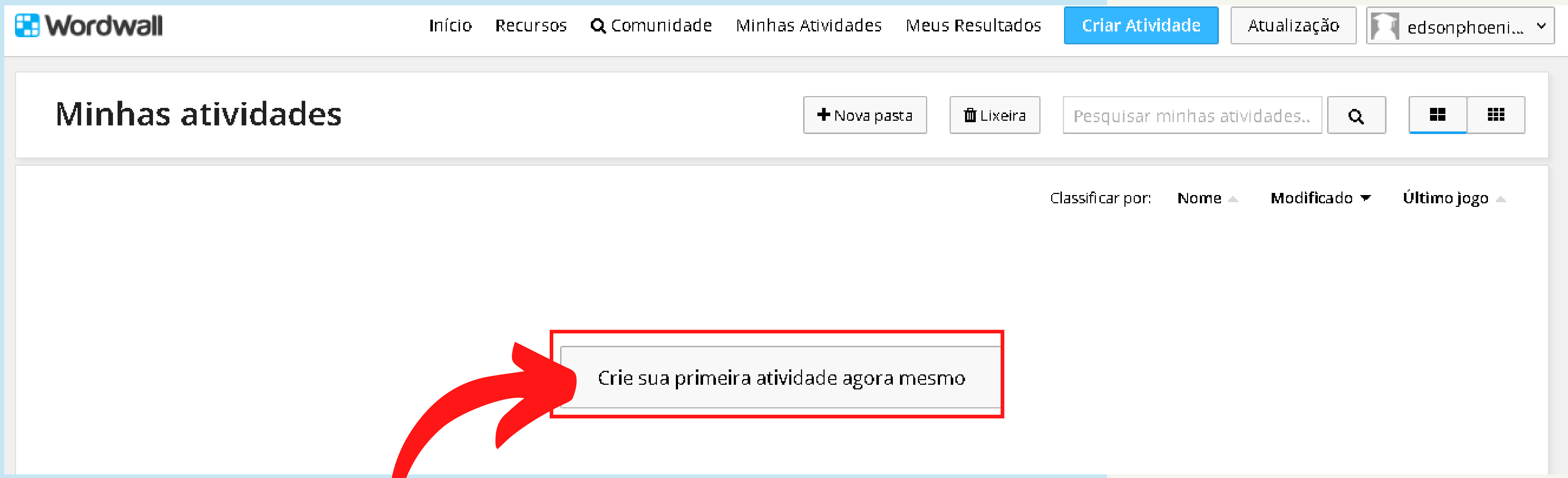
Wordwall

Desenvolvimento

COMO CRIAR UMA ATIVIDADE

Passo 1:

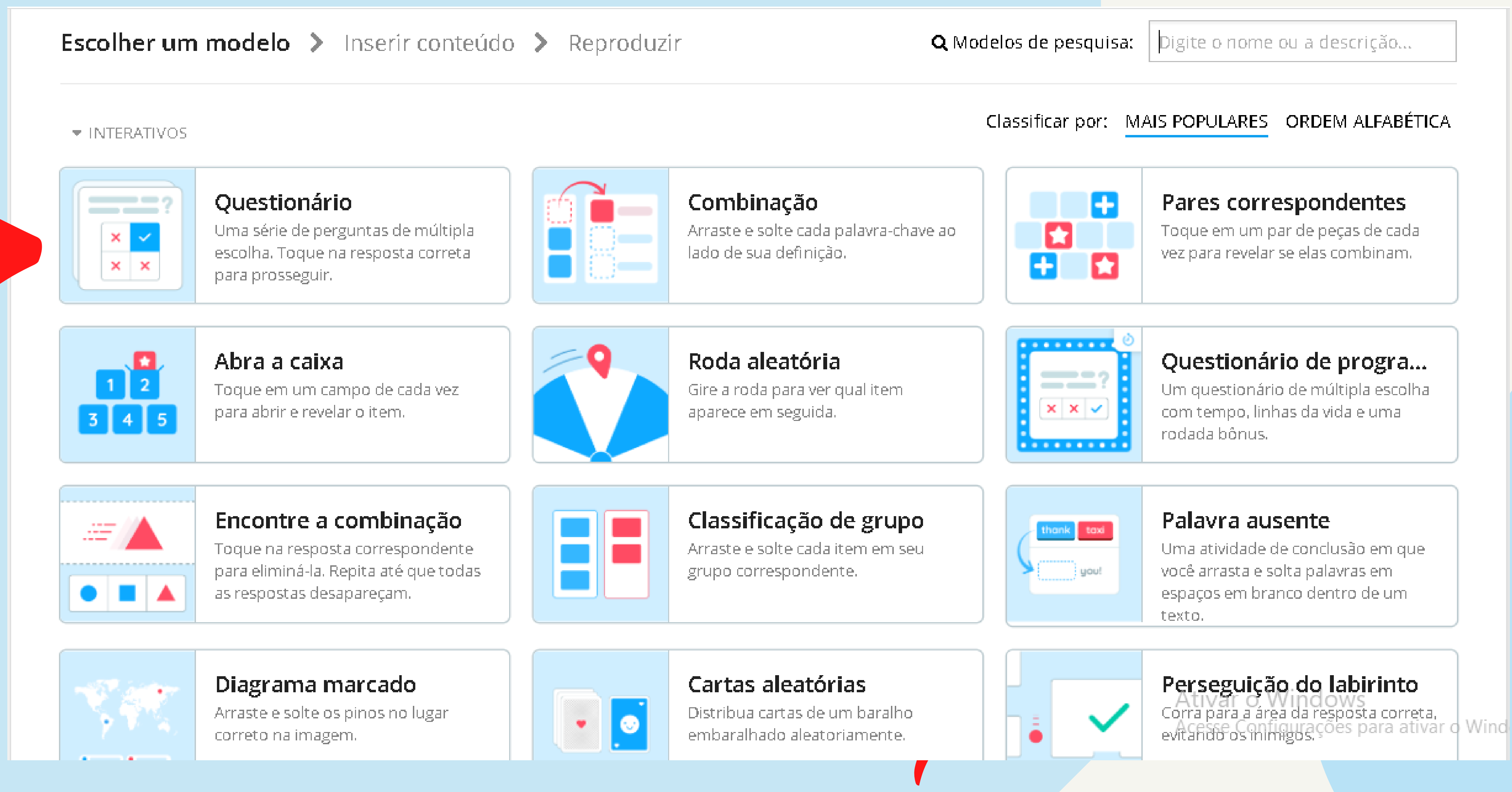
Após o login você verá esta tela:



Fonte: https://wordwall.net/ptl

Passo 2:

Ao clicar no botão destacado acima você será direcionado a uma página com diversas opções de atividades, para fins didáticos escolhemos a opção "questionário"



OBS: As atividades disponíveis podem ser diferentes a cada acesso

Fonte: https://wordwall.net/ptl

Wordwall

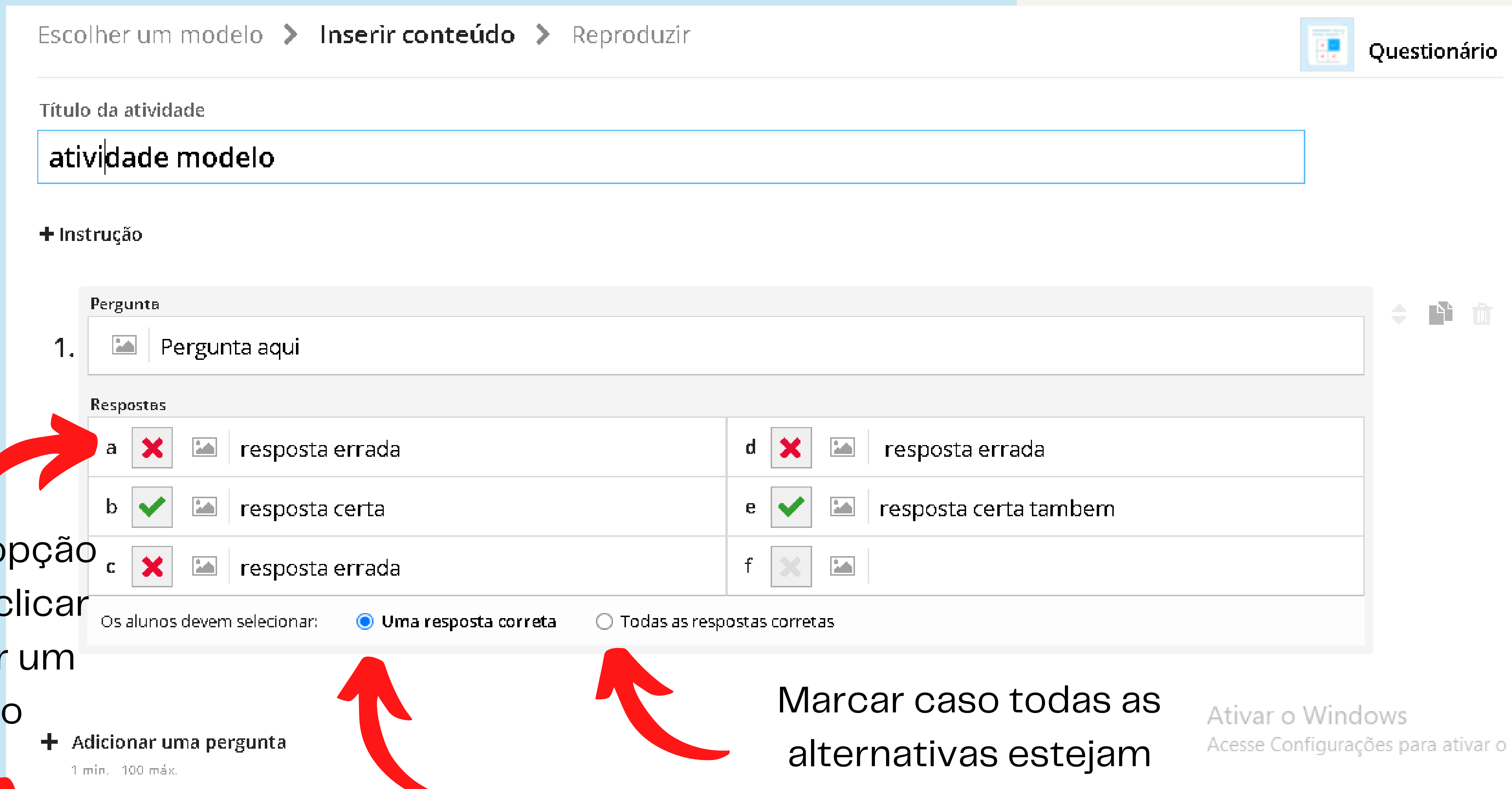


Desenvolvimento

COMO CRIAR UMA ATIVIDADE

Passo 3:

Selecionada a atividade vamos poder editá-la, como dito antes selecionamos a atividade "Questionário" e cada atividade pode pedir informações diferentes! Aqui vemos a tela da atividade "Questionário":



Para escolher qual opção está correta basta clicar no "X" para ele virar um símbolo de certo

Marcar caso todas as alternativas estejam corretas

Marcar caso tenha apenas uma alternativa correta

Para criar uma nova pergunta

Fonte: https://wordwall.net/ptl

OBS: as respostas não podem ser iguais

Wordwall



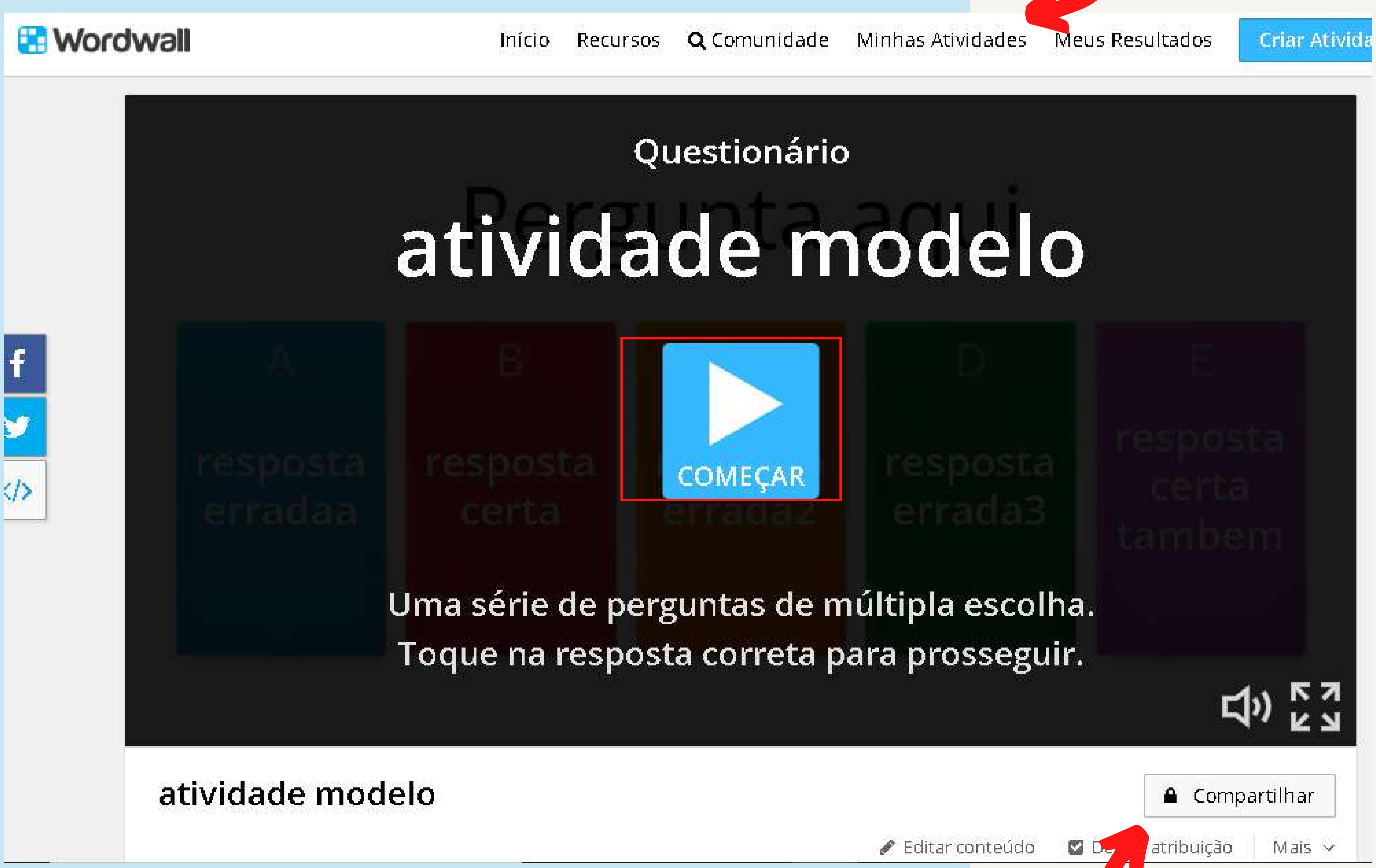
Desenvolvimento

COMO CRIAR UMA ATIVIDADE

Passo 4:

Descendo a página será possível ver um botão azul escrito "Concluído", ao clicar nele você poderá testar sua atividade clicando em "COMEÇAR"

Aqui é possível ter acesso as atividades criadas e compartilhar com os alunos a atividade focaremos nesta parte na próxima página



Fonte: https://wordwall.net/ptl

Aqui podemos colocar o arquivo para o público do site usar, na Aba "comunidade" ou definir o arquivo como privado

Wordwall

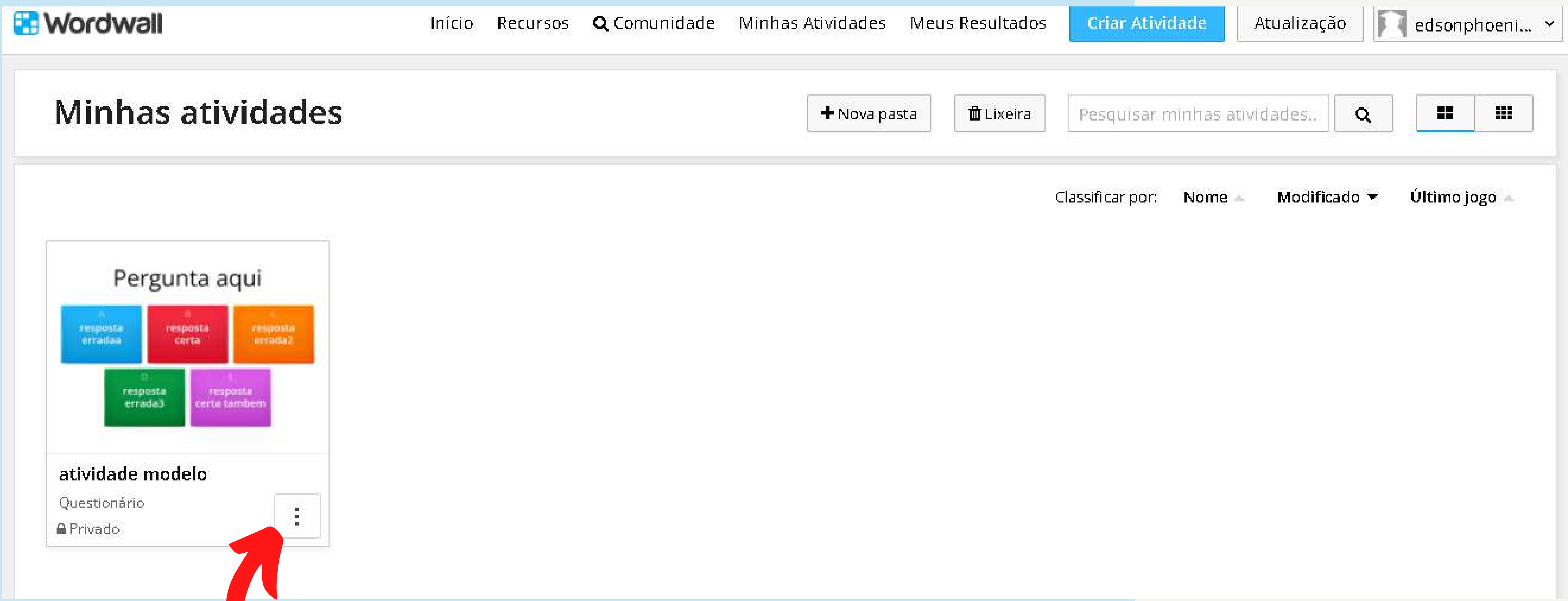


Desenvolvimento

COMO COMPARTILHAR UMA ATIVIDADE

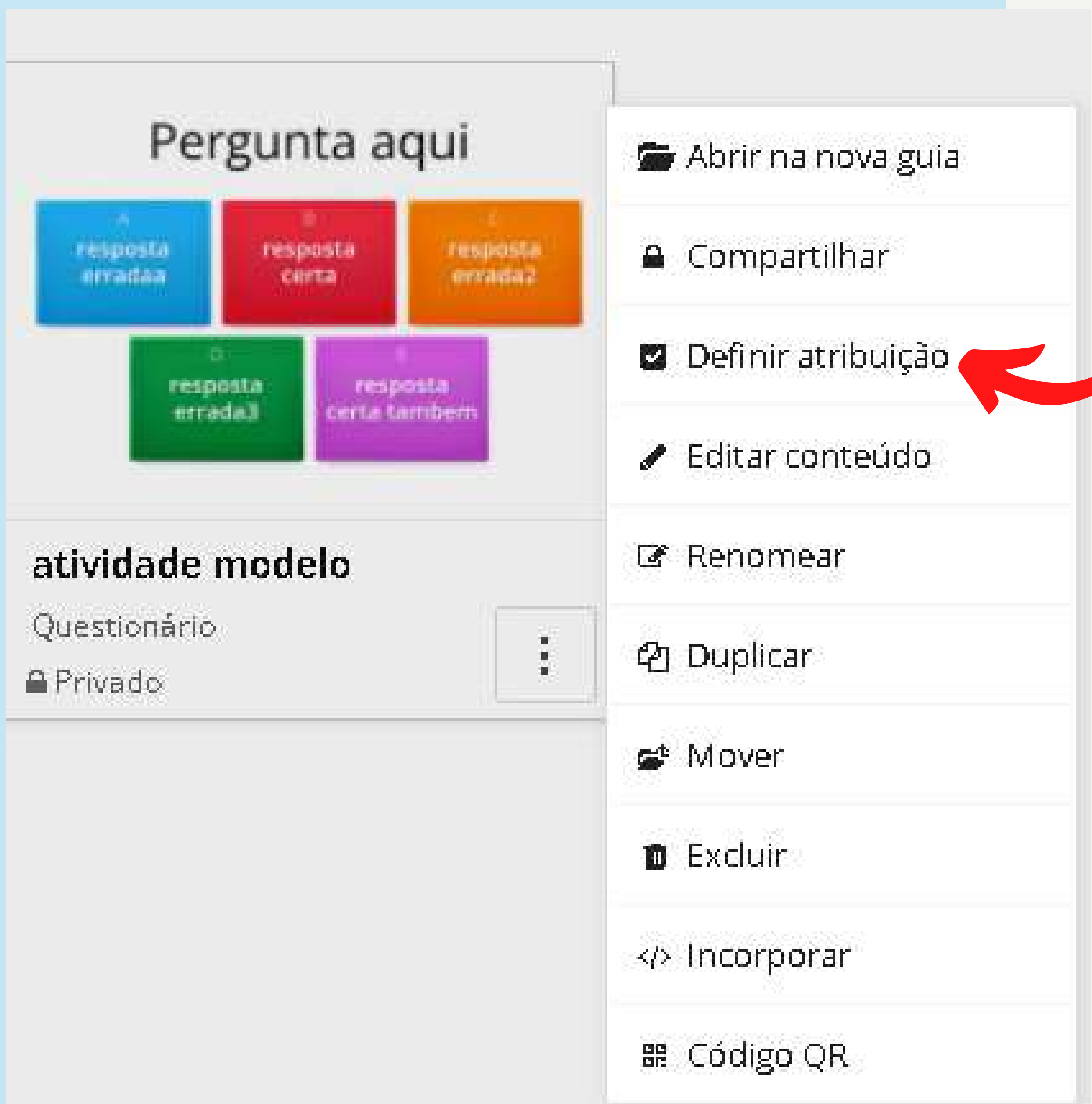
Passo 1:

Após clicar em: Minhas Atividades, a tela que verá se assemelha a esta:



Fonte: https://wordwall.net/ptl

clique nestes três pontinhos, e verá esta janela abrir:



clicando em "definir atribuição" uma janela se abrirá com várias opções, vide a próxima página:

Fonte: https://wordwall.net/ptl

Wordwall



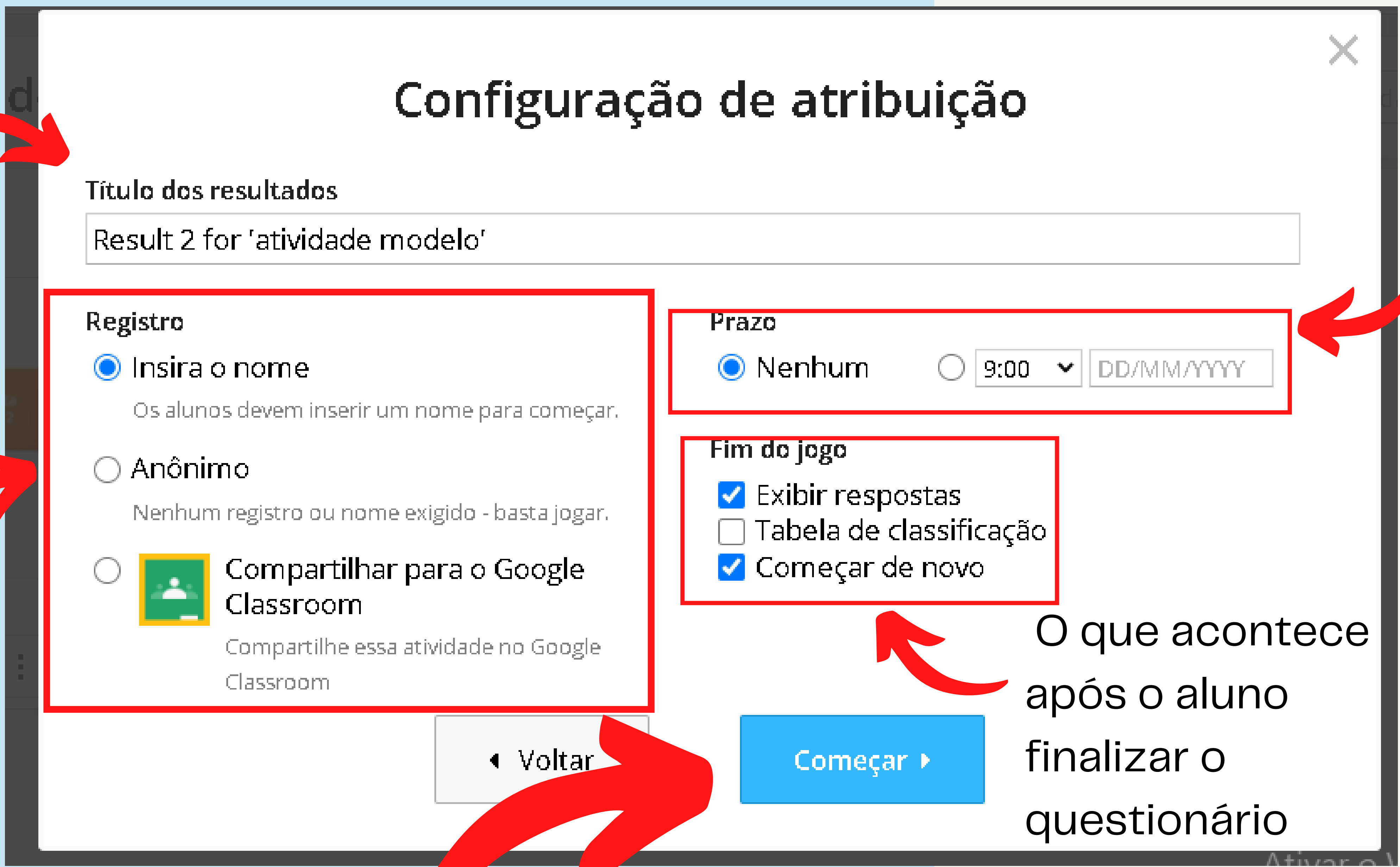
Desenvolvimento

COMO COMPARTILHAR UMA ATIVIDADE

Passo 2:

Após seguir os passos anteriores, sua tela deve ter uma imagem parecida com esta:

Título que aparecerá na aba "Meus Resultados"



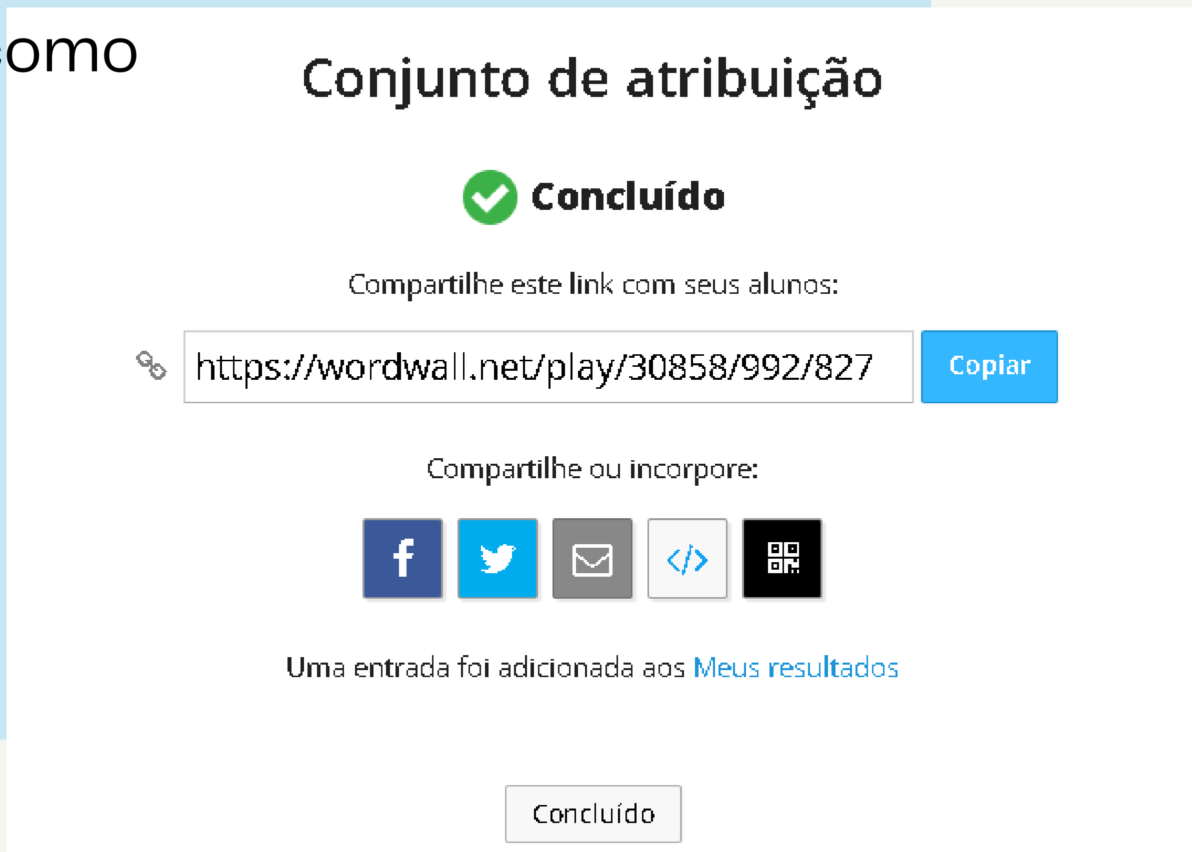
Aqui é onde o professor pode estipular um prazo para a atividade ser feita

Aqui são as opções de como identificar quem está dando a resposta

O que acontece após o aluno finalizar o questionário

Fonte: https://wordwall.net/ptl

Clicando em "Começar" o criador da atividade receberá um link para compartilhar a atividade com os alunos, como esse:



Wordwall



Considerações Finais

Dentre os diversos pontos positivos que podem ser citados, constata-se que a plataforma apresenta uma interface dinâmica e intuitiva, dispondo de recursos imprimíveis e online dentre os 18 modelos de atividades personalizáveis, com a possibilidade de alterar o modelo de tarefa mantendo o conteúdo adicionado. E as mesmas ainda podem ser compartilhadas entre a comunidade docente. Além disso, em caso de dúvidas, o site conta a aba de "Recursos" para explicar como se utilizam os próprios recursos e responder as dúvidas mais frequentes.

Entretanto, o único ponto que talvez seja um fator decisivo no uso da plataforma seja o custeio da mensalidade para uso, já que as atividades gratuitas são limitadas ao número de 5. Já a versão paga possui um número ilimitado de atividades.

Wordwall

Fonte: https://wordwall.net/ptl



Fonte: https://wordwall.net/ptl

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O programa Institucional de Bolsas de Iniciação à docência - Pibid permite a inserção dos acadêmicos dos anos iniciais de licenciatura nas escolas de educação básica para vivenciarem o cotidiano e a rotina escolar. Desta forma, o programa tem como objetivo contribuir para a formação docente e permitir a melhoria da qualidade da educação básica brasileira, com a criação de experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador visando avanços no processo de ensino aprendizagem.

O Pibid, na edição de 2020/2022 teve que se adaptar as mudanças impostas devido a Covid-19, a qual exigiu-se o distanciamento social como forma de diminuir a propagação do vírus e da doença. Desta forma, os estabelecimentos de ensino passaram a adotar o sistema remoto emergencial, no intuito de oferecer acesso temporário aos conteúdos curriculares que seriam desenvolvidos presencialmente. Diante desta perspectiva, o programa foi executado de forma remota, e isso trouxe muitas reflexões e desafios aos acadêmicos participantes. Durante este período puderam vivenciar os dois lados do processo, seja na condição de estudantes de licenciatura ou como futuro docente.

Os desafios impostos pela pandemia foram muitos para os alunos e os acadêmicos de licenciatura que vivenciaram esse período, podemos destacar a ausência de ferramentas tecnológicas, como celular, notebook ou tablet para a realização das atividades escolares, ou então falta de acesso à banda larga. Dificuldades de estabelecer uma rotina de estudos, as vezes por não possuir um espaço ergonômico para estudo ou por ter de assumir mais responsabilidades em casa, inserção no mercado de trabalho como forma de complementar renda, já que muitas famílias estavam passando por uma situação de vulnerabilidade social. Todos esses fatores contribuíram para uma participação menos efetivas dos alunos regularmente matriculados nas escolas da educação básica.

Diante dessa perspectiva, os acadêmicos tentaram mitigar os impactos educacionais decorrentes da pandemia, fazendo com que suas aulas fossem mais dinâmicas, interativas e divertidas. Assim, durante esse período, tiveram que aprender a manipular e implementar os recursos tecnológicos em suas aulas, tais como Canva, Gartic, Google formulário, Kahoot, Mentimeter, Padlet, Quizizz, Seneca, Socrative, Storyboard That e Wordwall. Cada recurso tecnológico tem uma função interessante que pode ser adequada a aula, podendo ser utilizado de forma síncrona ou assíncrona pelo professor. Estes permitem a criação de questionários na forma de "quiz" ou então em formato de prova, criação de histórias em quadrinho, de nuvem de palavras, palavras cruzadas, entre outros. Todos esses recursos foram utilizados pelos acadêmicos visando uma maior participação e melhorias no processo de ensino aprendizagem.

No "novo normal" deve-se experimentar metodologias e práticas de ensino que levem em consideração o potencial das tecnologias digitais e favoreçam a colaboração, a criatividade, autoria e a autonomia de professores e estudantes. Esperamos que esse e-book, construído a partir das experiências dos Pibidianos, ajude no processo de formação inicial e continuada de outros profissionais da educação.

Juliana Cristina dos Santos